24
ANNO 3
NUMERO 24
NOVEMBRE 1993
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
CONSOLE MANIA
164
PAGINE !
16 PAGINE IN PIU'
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO
SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
ATARI
LYNX
7800
IL MEGADRIVE IN UNA LAMPADA
ARRIVA ALADDIN
PIPPO SALVA
GAMBADILEGNO
IL SUPER NES IMPAZZITO
FINALMENTE
STREET FIGHTER II PLUS
IN CASA SEGA
IN OMAGGIO: UN FANTASTICO GADGET DI SPARKSTER
E IL NUMERO ZERO DEL FUMETTO "DEMONHUNTER"
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Maria Vilardo, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e

CONSOLEMANIA ANCHE PER I NONNI?

Benvenuti a un nuovo appuntamento con il mondo delle vostre console. Certo, molti di voi conoscono la rivista alla perfezione, altri invece l'hanno scoperta magari solo quest'anno allo SMAU, ma, comunque sia, la nostra è una rivista che parla di console... o meglio, parla di divertimento per mezzo delle console.
Quando abbiamo stampato il primo numero sapevamo però di doverci dedicare a un pubblico giovanissimo, per la maggior parte scolaretti in cerca di avventure videogiocose, e invece, a distanza di tre anni, dobbiamo un po' ricrederci: i nostri lettori sono sempre più grandi.
Così, adesso che sono sorte le console a 32 bit e che sta per arrivare sul mercato il 3DO, siamo indecisi se parlarne o meno su questa rivista. Indecisi più che altro perché si tratta di console piuttosto costose (mi riferisco anche al CDI Philips, per esempio) che probabilmente un pubblico di giovanissimi non acquisterebbe, ma è anche vero che il nostro futuro sta proprio lì e che forse, proprio perché si tratta di console capaci di offrire oltre ai giochi anche programmi educativi di altissimo livello, sono capaci di attirare l'attenzione anche sui genitori, disposti quindi a spendere qualche centomila in più.
Noi staremo a vedere, e state certi che se il mercato si dovesse spostare verso le console dedicate ai più "grandi" noi saremo pronti a fare una rivista adeguata alla situazione... senza scordare mai, però, le prodezze dei nipotini!
Buona blastata!

Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

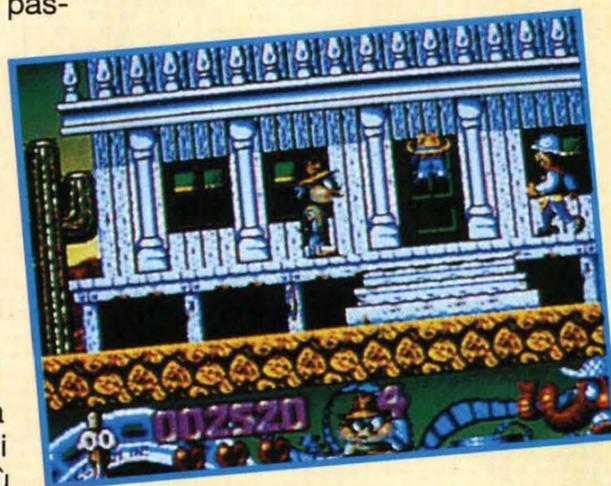
Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

MORTAL KOMBAT®

DA NON PERDERE!

AMIGA CD 32: ARRIVA LA CONSOLE COMMODORE

Il sogno si è trasformato in realtà, dopo una lunga attesa la Commodore ha sbaragliato la concorrenza proponendo la prima console a 32 bit della storia! Qualcuno si starà domandando cosa ci faccia una macchina Commodore Amiga su Consolemania, non vi preoccupate, è tutto normale, il CD 32 è una console a tutti gli effetti, non c'è tastiera, mouse o altri aggeggi "oscuri", ma un semplice joypad a 11 tasti (in verità sette + quattro per le direzioni) e un bel CD-Rom. Ebbene sì, questa nuova console non funziona a cartucce, ma con i ben più capienti Cd-Rom in grado di memorizzare fino a 550 megabyte (badate, megabyte, non megabit!) su un singolo disco. Ma vediamo più da vicino le caratteristiche specifiche di questa macchina: la potenza grafica è veramente notevole, si può arrivare sino a 1280x512 su un semplice televisore con un numero massimo di 256000 colori su schermo per le immagini fisse o animazioni precalcolate e 256 colori per i giochi. E' possibile avere un full motion video a un terzo di schermo da 20 frame al secondo e 256000 colori (scelti da una tavola di 16 e passa milioni di sfumature); per uno schermo più grosso e più veloce si possono utilizzare "solo" 256 colori; se ciò non bastasse esiste un opzione per raddoppiare le dimensioni dei pixel, con una relativa area di animazione più vasta, ma purtroppo più pixellosa. Per darvi un'idea delle potenzialità di un simile full motion, bisognava ammirare il demo di Microcosm della Psygnosis presente allo Smau; un'animazione di quasi cinque minuti di grafica ray tracing (qualcosa di spaventoso) dire che sembrava un film non era affatto un'esagerazione.

Ma le potenzialità grafiche non finiscono qui, Commodore ha infatti aggiunto alla normale architettura AGA (che sta per Advanced Graphics Architecture), un nuovo coprocessore, Akiko, in grado di gestire tramite una funzione di

chunky-to-planar, la grafica vettoriale in modo realmente veloce con poligoni brush-mapped e roteazioni/zoomate in tempo reale (yeah man!).
Il microprocessore, il cuore del sistema, è un potente 68EC020 da 14.19Mhz, completamente a 32 bit, in grado di elaborare fino a 3 milioni di istruzioni al secondo.
La macchina è dotata di 2 MB di Ram a 32 Bit e il CD trasferisce un massimo di 300K al secondo, una quantità invidiabile per un lettore CD che generalmente non supera i 150K; il sonoro può essere sia generato dal CD che

dall'apposito chip (Paula) in grado di gestire 4 voci su due canali stereo con una qualità a 8 bit semplicemente incredibile (grazie a 4 convertitori Digitali/Analogici).
Come si vede il CD32 offre caratteristiche assolutamente di rilievo e decisamente innovative, rimane ancora qualche dubbio sul piano del software, i titoli uscito sino ad ora non sono propriamente il massimo, infatti ad eccezione di Pinball Fantasies (recensito su questo stesso numero), gli altri giochi sono abbastanza mediocri; ma d'altronde siamo solo all'inizio e anche il MegaCD ci ha messo più di un anno a ingranare.
Comunque il software del CD32 annunciato è semplicemente eccezionale, Commodore promette 70 titoli per Natale e ben 35 software house hanno già dichiarato di supportare la macchina. Un'altra cosa di notevole rilievo è il modulo FMV standard MPEG, questo "aggeggino" (opzionale) consentirà di inserire su un semplice CD audio ben 74 minuti di animazione a pieno schermo in 16 milioni di colori con audio digitale sincronizzato... in parole povere avremo i film su CD! Contenti?

TMB

BOMBERMANIA!

Sì, dai, andiamo tutti in giro con lo stesso giubbotto verdescuro, quello degli aviatori... No? Non intendevi questo per Bomber Mania? Olrait.
Beh, gente, avete presente il fantastico Super Bomberman per SNES? Beh, tra pochissimo diverrà disponibile ufficialmente sul mercato italiano grazie alla Sony, e tanto per festeggiare la Hudson ha deciso di mandarci tutti 'sti gadget ispirati a Bomberman.
Beh, a dire il vero ce li hanno mandati per farci sapere che esistono e per farci dire che esistono... In poche parole, una sorta di pubblicità. Non c'è nulla di male! Vabbè, stringi stringi, che cosa ci hanno mandato?
Beh, tanto vale raccontarvi come sono andate le cose, che fa più folklore e offre un simpatico spaccato della vita di redazione.
Il giorno precedente all'arrivo del "pacco", Alex riceve dalla Hudson Soft all'insaputa di tutti un fax con l'elenco dei gadget in arrivo. L'indomani, il sottoscritto (MA) e BDM si aggiravano in stato comatoso per la redazione, alla ricerca di qualcosa da fare che non fosse lavoro. Suona il campanello, ci precipitiamo in coppia alla porta come sciacalli e accogliamo un corriere proveniente dalla Germania (quasi). Sbrigate le formalità (l'abbiamo freddato per nascondere le prove) ci siamo impossessati dello scatolone e lo abbiamo sventrato in meno di un secondo. Stupore! Dalla cornucopia di cartone sono sbucati fuori cinque dicasi cinque pelouche rappresentanti gli altrettanti contendenti di Super Bomberman, una maglietta, un cappellino, due penne della Hudson Soft, un paio di portachiavi e una manciata di pin (le spille da giacca, se non lo sapete). Dopo cinque minuti buoni di spintoni, urla varie del tipo "molla è mio", tentativi di oriuken e aduuken decidiamo di comune accordo di imboscarc... ehm, di mettere via la roba per "farla vedere a Alex" (in realtà la volevamo nascondere alla Roberta che già cominciava a dire "ma che carino quel pelouche"). Quando stiamo per ricomporre il malloppone scorgiamo una strana scatola tipo quelle delle pizze: incuriositi la solleviamo ("ma che cos'è, la torta di Bomberman") quando sentiamo un ticchettìo... Vuoi vedere che quelli della Hudson tanto per rimanere in tema hanno deciso di farci saltare in aria? Niente paura, è solo l'orologio da parete di Bomberman (auff). Festanti facciamo per arraffarci il tutto quando il sottoscritto scorge il succitato fax sulla scrivania di Alex...
Ora viene il bello: avete mai provato a fotografare un pelouche? Beh, riflettono il flash. Dopo un pomeriggio passato a trasformare la nostra sala riunioni (nel quale di solito si fa di tutto tranne le riunioni, tipo sessioni di RPG, feste di compleanno, cene frugali a base di pizza e/o lasagne ecc.) in uno studio fotografico, finalmente mi arrendo e chiamo Alex per farmi portare la macchina fotografica di Batman (sedici milioni di funzioni, manca solo il tasto per scattare le foto). Le cose però degenerano un po', viene creato un simil-manichino con una maglietta, un cappellino, un orologio e una sedia (è nostra, non di Bomberman) e io passo la serata a fotografarmi le scarpe e il tram parcheggiato qui di fronte. Ma la parte migliore è questa: Alex mi chiede 3k di "articoletto" di contorno per i gadget. Non è colpa mia, davvero...

Marco Auletta

MADE I

Ah ah ah ah ah! Questo mese si cambia musica! Molti di voi ci hanno chiesto qualche notizia sui coin-op in genere, e altrettanti ci hanno chiesto del nuovo Street Fighter II. Ma c'è anche da dire che sta uscendo un sacco di roba interessante per Super Famicom e Megadrive... Beh, mi sa che anche 'sto mese non si cambia. E vai con la consueta massa di notizie...

Ugh! Cammy si sa difendere!

Il quadro di Sagat non è mai stato così bello...

Anche Hei Long non scherza...

La nuova schermata di selezione dei personaggi.

Final Set: meglio di Final Match Tennis?

Massa o no, il posto d'onore questa volta tocca a lui, the one and only, Super Street Fighter II! Definitivamente lanciato (almeno in Giappone) promette di essere il più sensazionale picchiaduro di tutti i tempi (almeno fino alla prossima puntata... Fatal Fury Special? no, grazie). Come vi avevamo già accennati, ci sono ben quattro nuovi personaggi - e che personaggi! Il novello Bruce Lee chiamato Hei Long (Hong Kong), il kickboxer-musicista Dee Jay (Giamaica), la ventunenne soldatessa Cammy (Inghilterra) e l'immane indiano T-Hawk (Messico). Le parole qui davvero non bastano, ma sappiate che ci sono tonnellate di nuove mosse, i fondali sono stati completamente ridisegnati, il sonoro è a livelli da CD (meglio di un qualsiasi NEO GEO) e le innovazioni in genere si sprecano. Se poi sommiamo le voci di una futura conversione Capcom per SNES (già in corso, paresidicesimormora) e quelle della megacartucciona a 32 bit made in Nintendo per vanificare l'utilità del CD-ROM... Aaaaaaaa, la mente vacilla. Altre notizie? Umm... Vediamo un po': Chun Li non fa più lo Spinning Bird Kick e tira la fireball come un Sonic Boom (l'animazione è galattica), non c'è più lo Yoga Mummy di Dhalsim (sostituita da nonmiricordocosa), il Dragon Punch di Ken è infuocato... Chissà se all'Enada lo presentano? Meglio esserci. Sempre in tema coin-op, vi segnaliamo la risposta della Namco a Virtua Racing: il nome è Ridge Racer e la grafica è assassina (lo stesso set di routine comunque viene utilizzato anche da Cybersled, uno strano gioco futuristico del quale non sappiamo nulla, e che comunque fa spavento). E, per finire, Sonic in sala giochi! Se solo sapessimo un po' di giapponese, a quest'ora vi avremmo inondato di notizie... Purtroppo vi dovete accontentare di questa pregevole foto.

Lo spazio è poco (e io lo spreco molto bene), ma vediamo di andare avanti: dopo l'incredibile successo della versione Megadrive, ecco in arrivo Super Puyo Puyo per Super Famicom. Urli disumani dei perdenti e divertimento a non finire, presto sui nostri schermi.

Avete presente Street Fighter II

N JAPAN

T-Hawk è CATTIVO!

Beccati questo, mutante! E stasera niente pizza! Ma le Turtles dove sono?

su PC Engine? Le botte sul piccolo di casa NEC non sembrano finire mai, visto che la Hudson Soft sta lanciando una versione fedelissima dell'immane Fatal

Dee Jay promette bene...

Fury II su CD, originariamente uscito su NEO GEO. Quello che abbiamo visto fa decisamente impressione, giudicate un po' voi dalla foto! E sempre per Engine, sta per uscire un nuovo gioco di tennis veramente promettente. Riuscirà a battere l'antico Final Match tennis? Mah.
Stanchi di Mario All Stars sul vostro SNES? Di già? Bah... Comunque, in attesa di un eventuale Mario 5 (la speranza...), beccatevi un po' Mario & Wario, il nuovo prodotto della pregiata ditta Mario & Co. L'alter-ego giallorosa panzone e malefico di Mario è l'ultima

QUESTO sì che è un Dragon Punch!

aggiunta al colorato mondo degli idraulici, altre info sul prossimo numero (molto probabile la recensione).
On to the next! Vi ha già parlato il mio caro collega S. "V.F." G. (che è, un mobile suit?)(no, un albero NdAlex) di Teenage Mutant Ninja Turtles - Mutant Fighters su Megadrive? Pazienza. Eccovi una foto, la

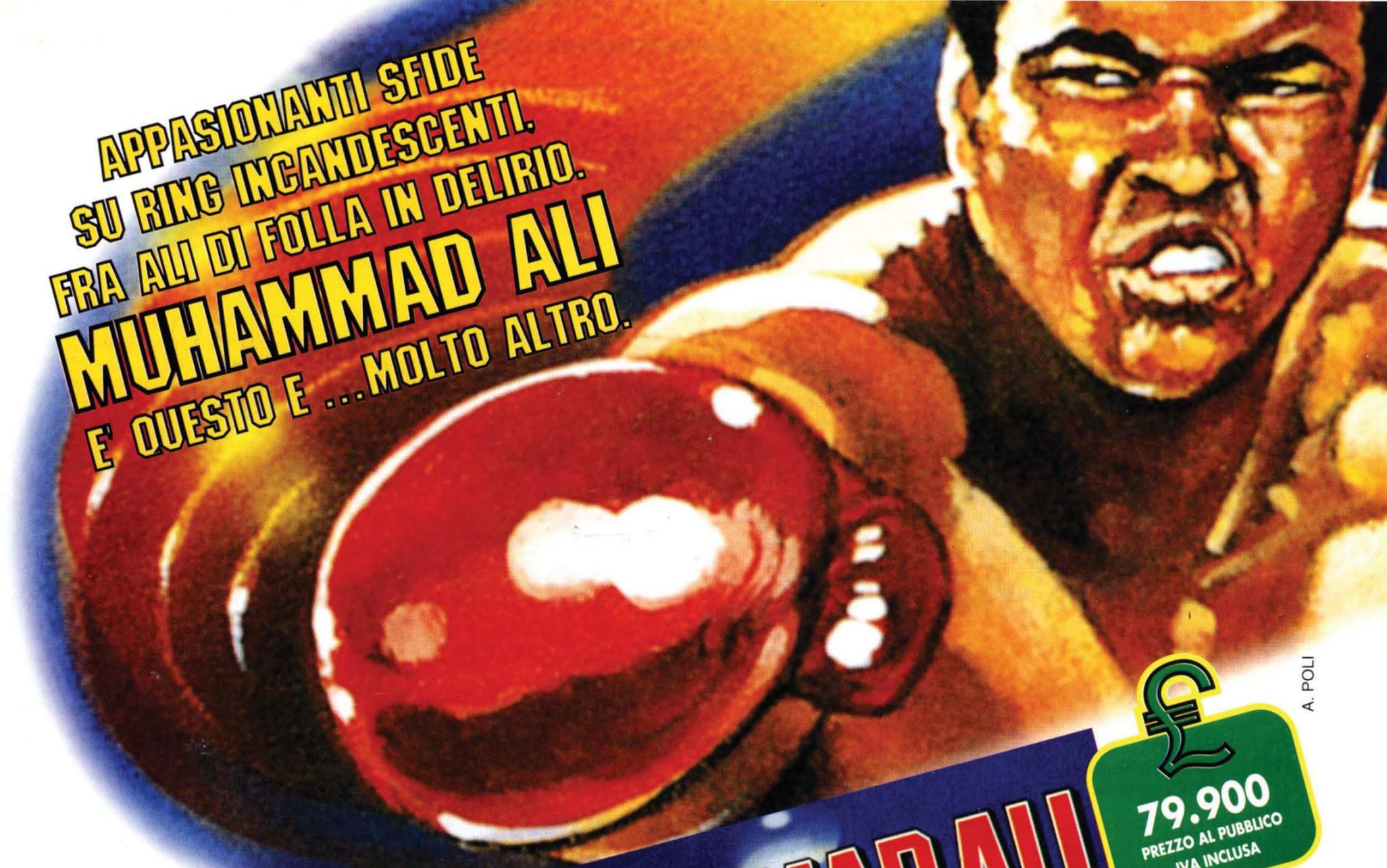
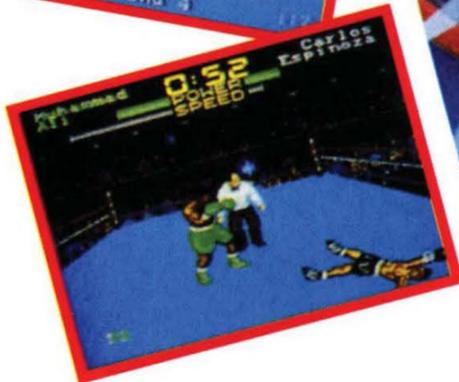
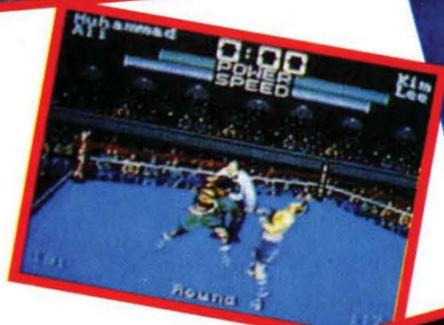
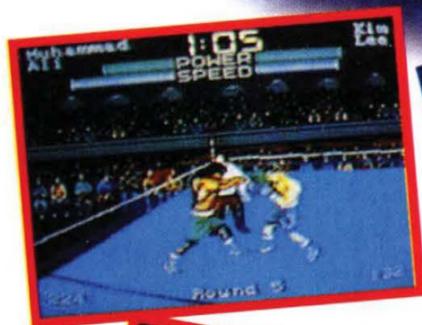
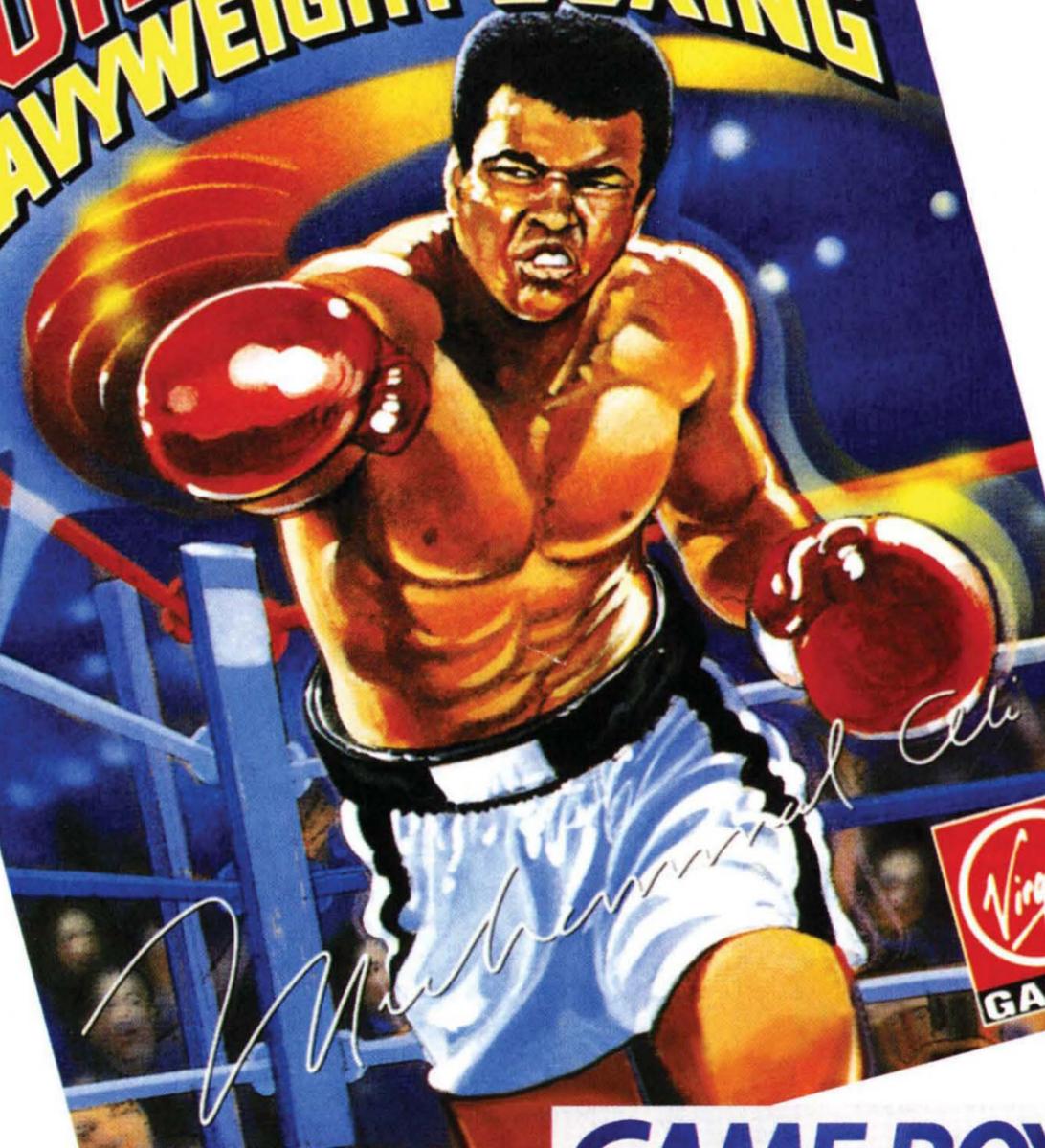
Paparapapaaa! Astroboy!

conferma riguardo al fatto dei dieci personaggi partecipanti e

Uetipohaimillelire? Sonic in sala giochi.

stop. Ah, se volete vi possiamo anche anticipare che sarà un successone.
Ennesimo capitolo della saga di

Fatal Fury II su PC Engine!

Darius: chi di voi è interessato in Darius Force? Io no... Comunque ci saranno il solito carico di sprite extradettagliati e un po' di Mode 7 (se ne sentiva la mancanza). Sempre parlando di spara-e-fuggi, è il caso di parlare del nuovo Macross in preparazione per SNES: le immagini parlano da sole, e hanno anche una bella pronuncia. Rimanete sintonizzati per altre notizie sulla violenza formato Robotech.
Ricordate Astroboy? La Banpresto ha deciso di riesumare l'antichissimo robottino dei cartoni animati per un gioco apparentemente

MADE IN JAPAN

Il mastodontico Ridge Race...

interessante. Il Modo 7 qui si spreca, con voli sulla città, zoomate e interessanti effetti. La moda del revival prende decisamente piede in Giappone, ma quello che vogliamo sapere è se uscirà o no un bel gioco dedicato a Goldrake. Sempre la Banpresto sta per lanciare un nuovo e succoso coin-op, probabilmente con annesse

Phantasy Star IV... Need we say more?

Vai di martello! Vai Twinbee!

conversioni su tutti i formati: si tratta del solito clone di Street Fighter II, questa volta però con i personaggi della serie più amata in Giappone, e cioè Gundam. Non sappiamo esattamente di quale serie si occuperà (quella normale, che va dalla primissima e finisce con la serie 0080 o già di lì, quella di F91 o la moderna Victory), ma cominciamo a incrociare le dita.

Pop 'n' Twin Bee era un gran bel gioco, e siamo tutti d'accordo: ma che ne dite di trasferire i protagonisti del gioco in un

Macross: lunga vita a Minmay!

platform? Ebbene sì, le tre astronavine fuori di testa arriveranno entro due mesi sui nostri monitor grazie alla Namco, che sta per sfornare un coloratissimo macello ispirato al mondo di Bells & Whistles (nome USA di Pop eccetera). Non vediamo l'ora...

E' Mario? E' Wario? No, è Luigi.

Pensavate mi fossi dimenticato del Megadrive, eh? C'è sempre tempo per farlo, non vi preoccupate (sto scherzando!). Comunque, è imminente l'uscita su CD di Phantasy Star IV, ennesimo capitolo della bellissima serie iniziata milioni di anni fa

Actraisers II: via l'RPG, tutto azione!

su Master System. Non so voi, ma io ho passato dei mesi sul secondo episodio, e spero di fare altrettanto per il quarto.

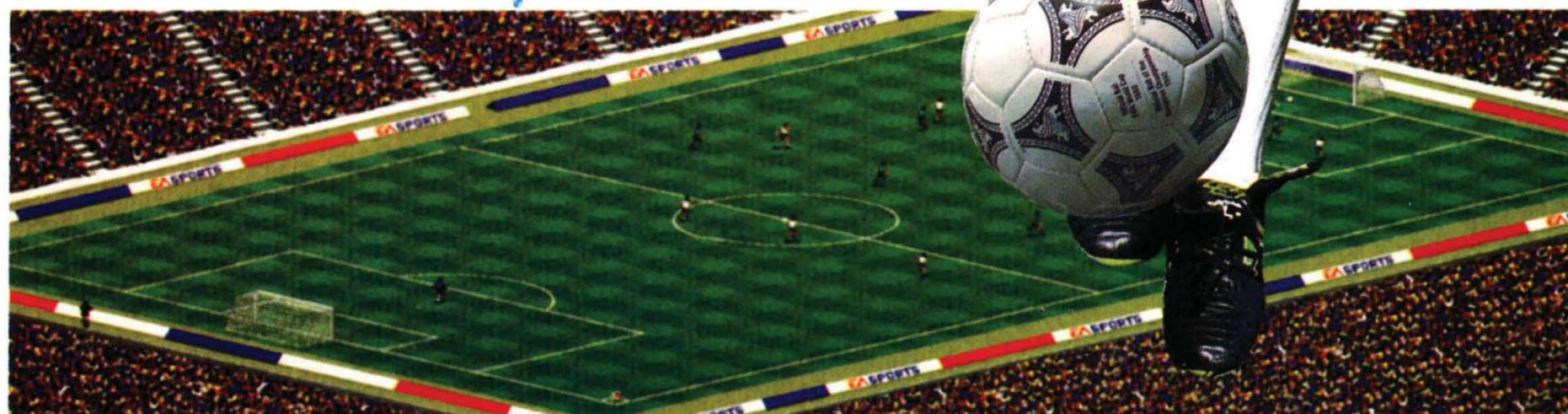
Sempre parlando di RPG, un genere solo ultimamente ritornato alla ribalta in Giappone dopo un periodo di titoli mediocri, la Enix - fortunatissima produttrice di Actraisers - ha messo in circolazione proprio in questi giorni il suo nuovo titolo, The 7th Saga.

Lo spettacolo fatto RPG: Shining Force II

Purtroppo io e Raffo siamo stati a un passo dal metterci le mani sopra, per il momento non posso far altro che dirvi che abbiamo tutti le dita incrociate, che speriamo nel solito livello qualitativo Enix e che lo recensiremo sul prossimo numero se tutto va bene.

Sempre la Enix: a fine mese uscirà il gigaatteso Actraisers II. Cattiva notizia e buona notizia: la fase RPG originaria è stata completamente eliminata, mentre la fase arcade promette di essere il miglior clone di Rastan di tutti i tempi. Asciughiamo una lacrimuccia e passiamo oltre...

Ultima cosa prima di chiudere: Shining Force II per Megadrive è sulla sua strada. Poco ma sicuro, in Nippolandia sarà un successone. A me una pressa, dove le metto tutte 'ste foto?

Marco Auletta

AMERICANICAMENTE

Vi ricordate di PLOK? Massì, dai quello col titolo che sembra l'onomatopea di un pomodoro che cade dal dodicesimo piano, quello il cui personaggio adorna l'"Escindiamo gli Introni" nelle foto dell'editoriale di qualche numero addietro, in poche parole il gioco del velcro. Si tratta dell'ennesimo platform della Tradewest (se vi chiedete perché ennesimo pensate solo che sono quelli delle Battletoads). Il genere dei platform tenerosi è decisamente abusatissimo e anche questo Plok non è certo una rivoluzione ma presenta un paio di simpatiche innovazioni: prima di tutte quella che vede il nostro Plok lanciare braccia e gambe al nemico come delle armi, ma non sono le sole: si può trasformare in una palla che ricorda molto quella di Sonic e lungo la strada può accattarsi tutta una serie di equipaggiamenti: lanciafiamme, guantoni da boxe, fucili da caccia o lanciamissili. Il tenerometro del gioco è decisamente fuori scala per Plok, pieno di simpatiche tinte pastello, simpatici mostriciattoli e scenari che definire surreali è dire poco, ma il gioco è anche dotato di scenari decisamente vasti: passaggi segreti, bonus, etc. Lo stile è un po' troppo classico ma sembra davvero ben fatto, potrebbe valere la pena darci un'occhiata.

LANDSTALKER invece vi dice nulla? Ne avevamo già parlato ai tempi della sua uscita giapponese, ma solo accennandovi visto che si tratta di un RPG in giapponese e quindi discretamente ingiocabile, e sarete felici di sapere che ne è appena uscita anche una versione americana. Felici perché si tratta di uno dei migliori RPG in circolazione per SNES: l'impostazione è molto arcade con la sua visuale isometrica, ed è decisamente più dinamico della maggior parte degli RPG in circolazione; c'è inoltre una grossa attenzione al dettaglio grafico e alle animazioni, con un sacco di mostriciattoli. Del resto 16 Megabit sono più che sufficienti a ficcarci dentro di tutto, città, foreste e

dungeon, tutte rigorosamente in dimensioni reali e dense, oltre che di mostri da combattere, passaggi segreti, tesori e trappole anche di personaggi con cui parlare e di indizi da scoprire nel più puro stile giapponese.

SI COMINCIA...

Ne dubitavate? Ai campionati mondiali di calcio mancano ancora diversi mesetti, ma cominciano a sovrapporsi gli annunci di nuove simula-

zioni calcistiche, come il nuovo calcio della Accolade o il rinomato Sensible Soccer che dovrebbe farà sua apparizione anche su console, ma è significativo che anche l'americana Electronic Arts abbia deciso finalmente di aggiungere alla sua serie sportiva anche EA SPORTS SOCCER, naturalmente per Megadrive.

Il gioco, pur basandosi su un tipo di visuale diversa, isometrica, somiglia abbastanza agli altri EA Sports per diverse caratteristiche, come una certa scattosità degli sprite nonostante il numero di frame di animazione (pare che abbia davvero dell'incredibile con 1800 frame), ma potremo giudicare solo quando arriverà la cartuccia. Del resto le animazioni per i vari colpi sono svariate, ci sono infatti scivolate, rovesciate e colpi di testa... il tutto per 16 Megabit di grafica ma non solo. Nella cartuccia sono memorizzate anche le più famose squadre calcistiche del mondo con tanto di giocatori.

In quanto a giocabilità non se ne può dire ancora molto, ma sia dal punto di vista strategico, con la

possibilità di stabilire il tipo di formazione (4-4-2, etc.), la posizione in campo tra diversi schemi, etc, sia per il realismo, con campi che si deteriorano e altri particolari, sembra promettere davvero bene. Tra l'altro anche EA Soccer utilizzerà il nuovo adattatore della EA che permette di giocare in quattro contemporaneamente, proprio come in diversi degli ultimi giochi EA come quel General Chaos che dovreste trovare recensito da qualche parte più avanti.

Vivi le emozioni "sottozero" delle

Olimpiadi Invernali '94:

10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

- Super Nintendo
- Mega Drive
- Master System
- Game Gear
- Amiga
- Pc
- CD Rom

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

NINTENDO NEWS

Peccato per JURASSIC PARK, per motivi non meglio specificati la cartuccia SNES non è ancora arrivata dalla Ocean e temo che per questo mese vi dovrete accontentare delle foto; il gioco, come abbiamo già detto, è molto più vicino alle versioni su computer che a quella Megadrive: visuale in prospettiva

dall'alto, in soggettiva e un sacco di altre interessanti cosette di cui abbiamo parlato sullo scorso numero. Non c'era neanche traccia di MR. NUTZ, il platform dello scoiattolo, solo un paio di foto che dimostrano ulteriormente quanto bello sia il gioco e a cosa

si debbano prestare perfino i distinti dirigenti della Ocean.

TMNT - TOURNAMENT FIGHTER

D'accordo, di picchiaduro non ne potete più, ma le Turtles costituiscono probabilmente un'eccezione (insieme a Clayfighter), un qualcosa di nuovo nel genere, almeno per quanto riguarda i personaggi. Dalle prime impressioni, purtroppo, l'occasione di fare un qualcosa di originale non sembra essere stata sfruttata appieno, il gioco è terribilmente simile al classico Street Fighter II, a cominciare proprio dalle quattro tartarughe. Armi a parte c'è infatti la solita collezione di mosse (limitata a due calci, debole e forte, e due pugni) completata da un paio di tecniche speciali per ogni personaggio.

Donatello con il suo bastone può provocare una fiammata simile a quella di Andy Bogard di Fatal Fury, una testata alla Blanka o un calcio rotante che sembra uno Spinning Bird Kick al contrario.
Michelangelo, oltre ai suoi Nunchaku, ha una fireball e un devastante uppercut (vi ricordano niente) e si può lanciare a palla contro il nemico proprio come Blanka.
Leonardo può piroettare sia in verticale che in orizzontale con le sue spade ben spiegate, che può anche lanciare contro l'avversario.
Anche Raffaello (armato di due pugnali Sai) ha una fireball, mentre il suo calcio con capriola e il suo volo a mezz'aria ricordano quelli di Vega.
Proprio come in SF si possono selezionare sia le quattro tartarughe che i vari cattivoni, ci sono naturalmente i bonus round mentre suonano molto da Mortal Kombat le mosse finali che si possono eseguire una volta accumulata sufficiente energia e che possono avere effetti devastanti.
Insomma, tutto all'insegna del già visto, ma almeno sembra realizzato molto bene dal punto di vista tecnico, come è nella tradizione della Konami, e graficamente le impressioni sono molto positive, resta solo da verificarne la giocabilità.

MARIO, E' GIUNTA LA TUA ORA!

O almeno potrebbe giungere qualora vi capitasse di acquistare, dal primo ottobre al 31 gennaio del '94 tre giochi (Gameboy, NES o SNES) distribuiti dalla Linea Gig. Con la collaborazione del negoziante dotatevi di garanzia timbrata e soprattutto di scontrino fiscale (per provare l'effettiva data d'acquisto) per ognuno dei giochi. Una volta raccolte queste prove d'acquisto in numero tre tutto quello che vi resta da fare è allegarle all'apposita cartolina e spedire il tutto all'indirizzo indicato per ricevere uno degli orologi idraulici (ergo di Mario) che dovreste vedere qua intorno. Gli orologetti sono davvero simpatici e ne sono disponibili in diversi colori. Ricordate, però che la promozione è stata organizzata dalla Linea Gig, quindi saranno ammessi solo giochi in versione europea e d'importazione ufficiale: evitate quindi bollini recanti ideogrammi, e nemmeno i tagliandi del Dixan serviranno a molto, quindi sappiatevi regolare.

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

VIDEOGAMES

SUPER NINTENDO

GAME BOY

MASTER SYSTEM

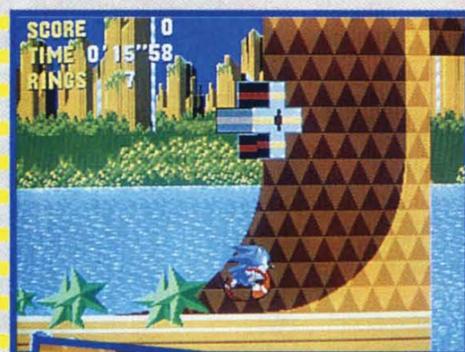
VAI AL CINEMA CON NINTENDO E SEGA.

"LEADER distribuisce in esclusiva prodotti originali, con l'assistenza e la garanzia totale".

Sega City

All'appello, dopo Nintendo, Hudson e Atari mancava soltanto la Sega ad annunciare il suo supersistema del futuro, la sua visione del mondo videoludico per i prossimi anni. La nuova console a 32 bit Saturn basata naturalmente su CD sembra, vista da lontano, ricalcare nelle intenzioni tutti i vari Jaguar, CD SNES e console della NEC, e proprio come i sopracitati progetti sembra destinata a restare ancora per un bel po' un'idea su carta o un bel disegnino dalla forma elegante, peggio un tormentato calvario di ritardi, smentite e modifiche come quello della Jaguar (ex Panther) Atari.
Il problema non è assolutamente tecnologico, la Sega dispone della tecnologia adatta ormai da tempo: grazie ai suoi coin op può contare su diverse generazioni di giochi a 32 bit affinati ed evoluti nel tempo. E' una questione anzitutto di costi, tecnologie a 32 bit sembrano ancora troppo costose per i livelli di costi su cui le console Sega e Nintendo puntano, ma non soltanto: per creare una macchina completamente diversa bisogna essere pronti anche a cambiare modo di giocare, a creare programmi veramente diversi, o si rischia la sindrome da Mega CD: una console che per un anno è stata sfruttata decisamente al di sotto delle proprie possibilità con conversioni di giochi che pochi problemi avrebbero avuto su cartuccia; fino a ora l'unica che ha avuto il coraggio di fare il grande salto è stata la 3DO Company.
Se invece non è nelle intenzioni della Sega realizzare qualcosa di veramente diverso ma semplicemente una console dallo stile classico solo un po' più potente, beh... c'è un Mega CD ancora tutto da sfruttare, e si è cominciato solo adesso come stanno a dimostrare giochi come Sonic, Thunderhawk e i promettenti Silpheed e Rebel Assault.

SONIC CD

Questa è quella che si dice una conversione ben fatta. Ben lungi dal portare il suo Sonic su dischetto con l'aggiunta di un paio di musiche CD il gioco è stato radicalmente modificato senza stravolgere, naturalmente il concept originale.

Se vi può interessare qualcosa della trama, questa volta il Dr. Robotnik ha scoperto un pianeta al confine tra diverse zone temporali; ha scoperto inoltre che è possibile viaggiare nel tempo e ha tutte le intenzioni di mettere a buon frutto queste interessanti proprietà, a danno, tanto per cambiare, del povero Sonic.
Gli 8 enormi livelli di Sonic CD sono sempre disseminati dei soliti bonus, nemici, trappole, loop e gallerie ma sono tantissime le cose nuove. Sono cambiate diverse animazioni di Sonic, nel salto e nella corsa, oltre ai soliti giri a 360 gradi ce ne sono di nuovi con una prospettiva che, dall'alto, segue Sonic durante il suo "loop". Altro evidente cambiamento è la presenza, oltre ai soliti bonus, di zone di Time Travel: sono segnalini del tutto simili a quelli per il salvataggio della posizione, solo che servono a trasportare Sonic nel tempo, in un mondo futuro o passato. Intendiamoci, la zona

in cui siete resta fondamentalmente quella, ne cambiano però l'aspetto (decisamente più hi-tech nel mondo futuro) e diversi particolari; viaggiando nel tempo nel posto giusto avrete la possibilità di scoprire diverse nuove sezioni, bonus, etc. I personaggi sono i soliti Sonic e Robotnik (che ha appena costruito un nuovo mecha-Sonic potenziato), con l'esordio di Rosy: l'amichetta di Sonic appare nei primi due livelli come sua compagna per venire poi rapita da Robotnik.

I livelli comprendono la Palmtree Zone, dallo stile abbastanza "già visto" se non fosse per l'opzione di time travel, che la movimenta un poco, e un nemicone di fine livello, un enorme robottone di Robotnik che, questa volta, ha fatto le cose in grande. Ci sono poi la Collision Chaos Zone, un enorme, incasinatissimo flipper, la Tidal Tempest Zone, Wacky Workbench, un'altra Palmtree e altre ancora.

Per dimostrare che il CD non è un semplice pretesto per farvi spendere qualche soldo in più, oltre alle bellissime musiche sono stati aggiunti dei bonus stage: raccogliete i soliti 50 anelli e saltate nell'anellone finale e vi troverete proiettati in un Super Famicom. Il bonus stage, sfruttando zoom e scaling del Mega CD assomiglia terribilmente a quei giochi tip F-zero tipici del SF: si tratta infatti di correre su una pista piena di ostacoli, muri, pozze d'olio e d'acqua cercando di distruggere un certo numero di oggetti entro un certo tempo limite.

Ah, quasi dimenticavo, c'è anche una discreta animazione con tutti i fatti, antefatti e misfatti del gioco nell'introduzione, velocissima come è nello spirito di Sonic: insomma è ormai parecchio che si parlava di questo Sonic CD, ma l'attesa sembra non essere stata vana.

SONO UN RIBELLE, MAMMA

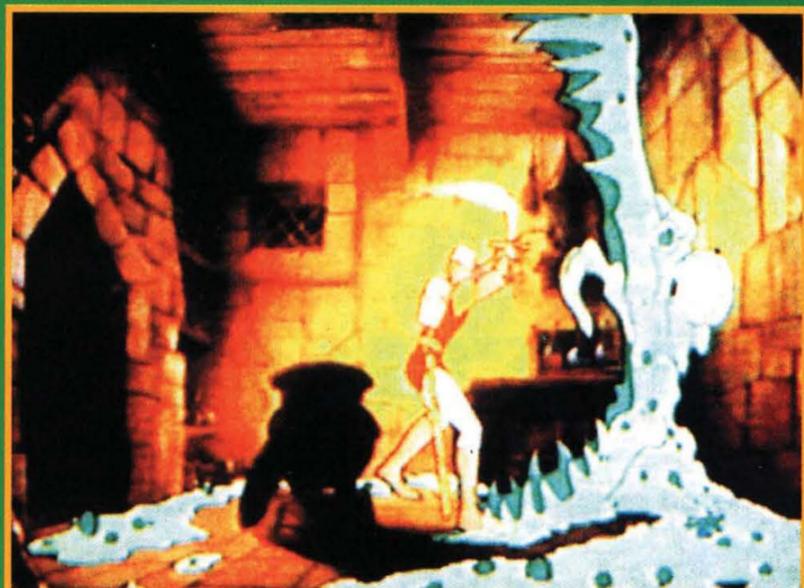
Un altro gioco che rientra tra i più promettenti per Mega CD (a dire il vero per Sega CD, la versione americana della periferica) è REBEL ASSAULT, realizzato dalla Lucasarts su licenza... di se stessa, visto che sfrutta lo scenario della più famosa serie cinematografica di George Lucas, Guerre Stellari. Niente platform, questa volta, si tratta infatti di una simulazione di un un caccia dell'alleanza ribelle e se state pensando a un certo X-Wing uscito dalla stessa Lucasarts per PC devo deludervi: quello sarebbe davvero troppo. In quanto a spettacolarità Rebel Assault non gli è assolutamente da meno: il CD è stato ampiamente sfruttato con dei risultati grafici incredibili, le sequenze di volo sono cinematografiche e gli scenari sembrano digitalizzati, anche se c'è da dubitare sulla loro interattività. Ma aspettiamo per pronunciarci per quando se ne vedrà una versione giocabile.

ANCORA CD...

E' davvero strano che dopo un inizio non folgorante tutti gli ultimi giochi per Mega CD siano quantomeno promettenti, per fortuna a ristabilire il giusto ordine delle cose ci pensano giochi come SPIDERMAN VS KINGPIN e INDIANA JONES CD.

Quest'ultimo in particolare graficamente promette davvero molto poco: i personaggi danno l'impressione di essere stati digitalizzati in qualche modo strano, fatto sta che sembrano come quei ritagli di carta animati come dei cartoni animati cecoslovacchi, e la pessima scelta di colori aiuta moltissimo a rendere lo sprite principale assolutamente incompatibile con i fondali peraltro neanche troppo malvagi. Il gioco è un classico platform alla Indy, dare un giudizio è difficile senza averci potuto giocare, ma così promette un po' poco, speriamo solo che se ne resti negli States.

Meno peggio sembra Spiderman vs. Kingpin, solo che si tratta semplicemente del solito platform ispirato all'unico ragno quadrupede del mondo: basta, nun se ne può più, sono tutti uguali, con l'Uomo Ragno che si arrampica e lancia ragnatele. Tra l'altro l'unica giustificazione per un gioco del genere su Mega CD sono le sequenze animate sparse qua e là per il gioco, peccato che siano disegnate, a mio parere, davvero maluccio, con uno stile che sarà pure caratteristico ma a me sembra deforme.

E' troppo presto per dare un giudizio su DRAGON'S LAIR, di cui si sono viste a malapena un paio di foto. La Readysoft ha finalmente la possibilità di realizzare una conversione veramente vicina al grande classico da bar (anche le recenti versioni su computer non erano comunque male) grazie al Mega CD, tutto sta a vedere cosa riusciranno a tirare fuori in quanto a colori e frame al secondo dalla console (quelli di Time Gal sarebbero a malapena sufficienti) e da chi riuscirà ancora a provare attrazione per un gioco decisamente datato.

OGNI MESE IN EDICOLA

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

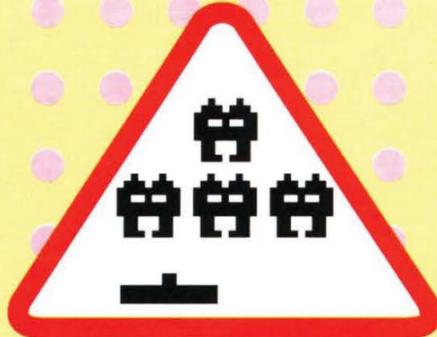
Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

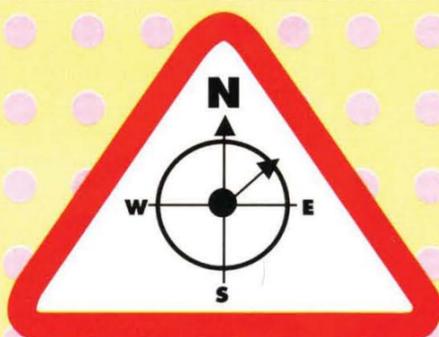
PUZZLE
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE
Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW
Attenzione! !! gioco che segue è un'antepr.na; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

"Ehi, amico, tra me e quel bonus ci sei solo tu, e tra me e te c'è solo il mio lanciafiamme..."

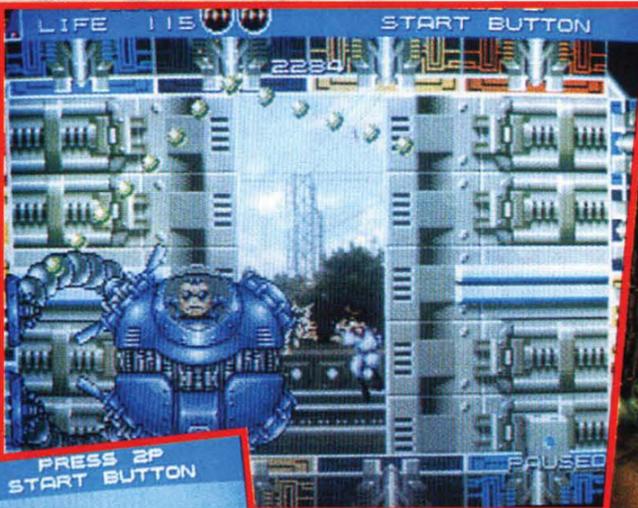
Anche Gunstar Heroes, come la maggior parte dei videogiochi usciti durante tutti questi anni, ha una trama: visto che devo riempire ben tre pagine parlandovi di questo gioco (e meno male che ci sono le foto)(e meno male che anche quelle le fai tu NdAlex), sarà meglio accennarvene. Da dove si comincia?
Allora, ci sono due tizi chiamati Blue e Red (Blu e Rosso, beh, un po' strano, non trovate?) che... beh, non so che cosa facciano di preciso, comunque sono i classici eroi dei videogiochi. Le loro scorribande in soccorso di tesori, fanciulle e menate varie sono coordinate dal Professor Brown (that's Marrone to you), e al quartier generale li aspetta sempre una dolce fanciulla di nome Yellow (Giallo). Tutto a posto qui? Avanti il prossimo.
Ora, Yellow (la tipa) ha un fratello di nome Green (Verde - non sto scherzando), che ha ricevuto lo stesso allenamento dei due tizi di cui sopra ma è diventato cattivo ed è passato dalla parte dell'Imperatore (quello di Guerre Stellari?), l'acerrimo nemico di Brown, Red e Blue (manca solo Iridella).
I due gemelli tentano da tempo di sconfiggere il malefico Imperatore di cui sopra, e hanno trovato un buon sistema in quattro mistiche gemme colorate (che, per inciso, sono blu, rossa, verde, arancione). Il brutto è però che le quattro gemme sono state trovate dagli scagnozzi più fidati dell'oppressore e cioè Green (il fratello di Yellow, ricordate?): Pink, Orange e Black. I due ora dovranno attaccare i cattivoni, impossessarsi delle gemme e dirigersi alla volta

Una bella nube di mosconi da sterminare

Vabbé combattere i cattivi, ma farlo a testa in giù è autolesionismo puro...

Il fantomatico gioco dell'oca...

Quello chiuso nella scatoletta di tonno è il signor Black, altro collaboratore di Verde

Sbaglio o sembra una nave quella sullo sfondo?

Uno dei primi mostroni di fine livello - Pink qualcosa

Meglio prenderla con calma, in questo frangente

dell'Imperatore... C'è di che far vomitare un camaleonte, non è vero (a proposito, lo sapete come si fa a farne disintegrare uno? Lo si fa passare davanti a una scatola di pastelli colorati ahahahaha... Ehm, lo so, è vecchia).

Trama a parte (la stessa identica frase devo averla già scritta otto milioni di volte, ma va bene lo stesso - altra espressione che uso sempre...), Gunstar Heroes è un genialissimo platform game a scorrimento multidirezionale giocabile da due "tizi" contemporaneamente. Codesti tizi possono attaccare e difendersi con una vasta gamma di mosse, prima tra tutti quella che consiste nello spianare l'arma correntemente in uso e pigiare il grilletto. A seconda dei bonus in possesso, il fuoco della pistola in questione risulterà modificato: visto che ci sono quattro tipi di sparo diversi e si possono usare uno o due bonus (ognuno con il suo colore... indovinateli) dovrebbero esserci ben quattordici combinazioni, comunque visto che sono una capra in matematica avrò senz'altro sbagliato a contare.

Oltre alle armi, comunque, i due R&B possono sfoggiare i loro muscoli: tra calci volanti, spazzate, scivolate e prese ce n'è da fare nera un'intera armata di cattivoni, quindi regolatevi. OK? Bene.

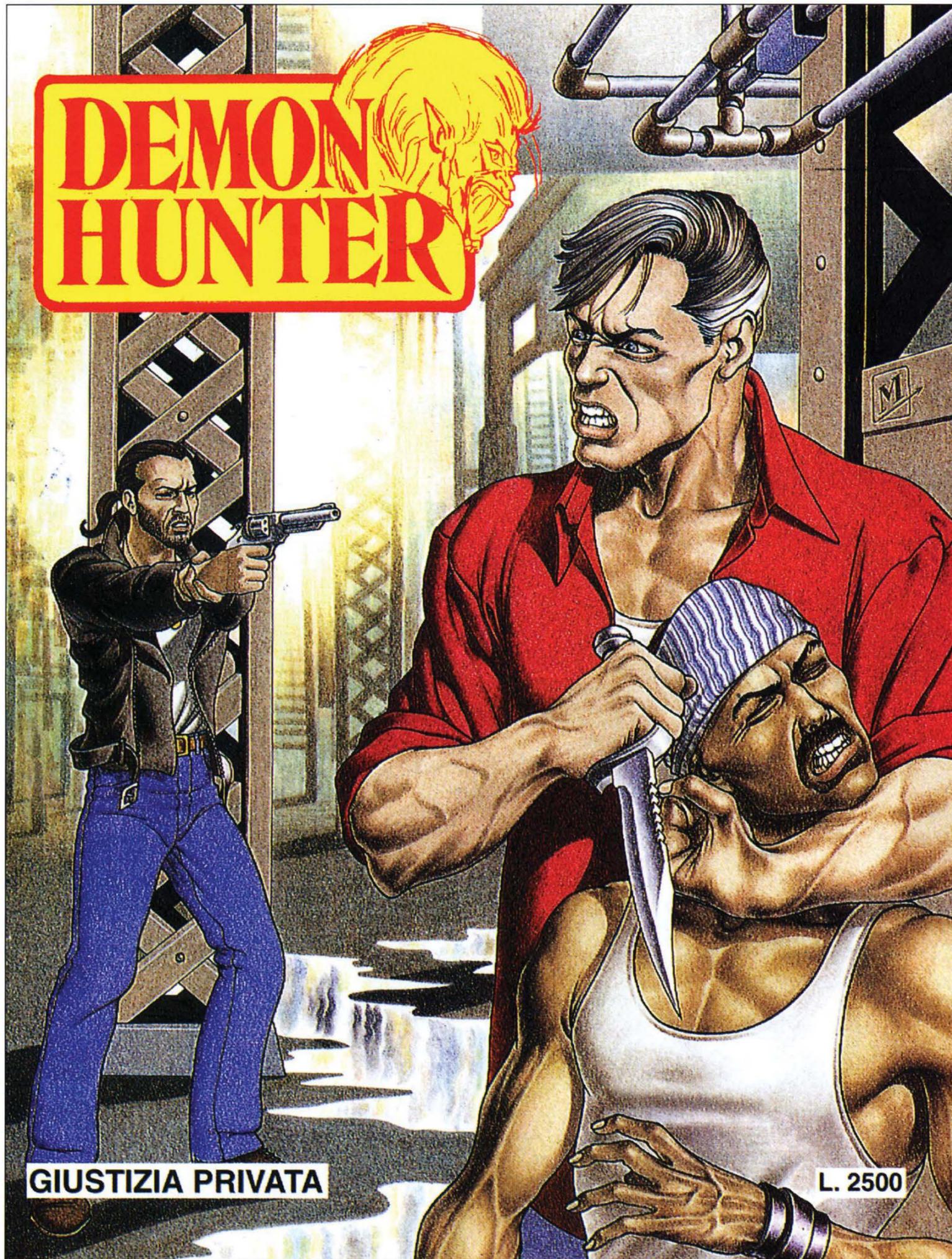
Dov'ero rimasto? Um... Parliamo un po' dello svolgimento del gioco: dopo aver terminato i quattro Pink, Green, Orange e Black negli ambienti più impossibili (una foresta, una serie di condotti minerari attraversati ad alta velocità, una fortezza volante e all'interno di una specie di gioco dell'oca elettronico - no, non sono pazzo), i due "eroi" (see) possono andare a menare il famigerato

Come "vieni qui"! Grosso come sei, vieni qui tu!

ALEX

Gunstar Heroes... Sinceramente non so che dire. Non è il tipo di gioco che mi attira, nonostante questo l'ho trovato accattivante. Nulla di nuovo nel concept o nei bonus o nei power up, ma tutto quello che c'è è stato fatto bene e in alcuni casi rivisitato (bellina l'idea dei vari boss da riaffrontare che non si comportano mai allo stesso modo). Grafica molto sollevantosa, coi protagonisti che sembrano prelevati pari pari da un cartone animato e un sonoro che dà quello che promette. Azione rapida e coinvolgente, forse talvolta rende difficile gestire tutti i nemici sullo schermo. D'altronde, come si suol dire, quando il gioco si fa duro...

GUNSTAR HEROES™

Non chiedetemi come faccia quella pila di casse a stare in piedi...

Imperatore, ma attenzione! Quest'ultimo ha rapito Yellow, quindi B&R sono costretti a cedere le gemme in cambio della vita (e dei fianchi e... va bene, va bene, la pianto) della tizia. L'immane cattivone parte così a bordo della sua maxiastronave spaziale parcheggiata proprio lì di fianco (in divieto di sosta, per giunta! Ma non gli hanno fatto la multa perché non aveva il tergicristallo per infilarcela sotto), e l'unica cosa rimasta da fare è inseguirlo a bordo di un minuscolo caccia. Brutta sorpresa! A guardia della meganave c'è il redivivo Green, che va spacciato prima di proseguire. Una volta all'interno, è la volta del gigantesco reattore che controlla tutte le operazioni del vascello... Il sistema di sicurezza non è dei più delicati, visto che riesce a generare un martellone, un drago e un tizio che corre con delle sfere di metallo e a scagliare il tutto contro i due. Passata questa fase, è l'ora del megaconfrontone finale: uno alla volta, vanno riaffrontati i boss dei livelli iniziali (Green incluso... ma non muore mai!) e infine lui, l'Imperatore! Colpo di scena! Il Supremo impugna le gemme per attaccare i due ormai esausti e si frigge da solo! Che bestia.

Con l'astronavina piccolina piccolina ma CATTIVA all'inseguimento dell'Imperatore

Il gioco è finito, no? Possiamo tornare a casa... Sorpresona: le quattro gemme hanno attivato nel frattempo un immane cyborg chiamato Golden Silver, intenzionato a distruggere la Terra. Che fare? E me lo chiedete anche... Botte! Ma che gente...

Uno dei difensori del generatore principale (quello fatto di palle. Non l'avreste mai detto, eh?)

Riassunto delle puntate precedenti: Gunstar Heroes è tremendo! La struttura di gioco non è esattamente nuovissima (è un platform), ma è realizzata incredibilmente bene. Non c'è un attimo di pausa, ogni due per tre c'è un nemico enorme da affrontare con una tattica particolare, i quadri sono vari e interessanti, i nemici appaiono più volte ma non si ripetono mai nei comportamenti... Questo è lavorare! La grafica è altrettanto competente: gli sprite sono dettagliati e animati alla perfezione, il quadro è sempre pieno tra esplosioni, bonus e gente che vola... Come si dice "una vera festa per gli occhi"? Già. Il sonoro è la cosa che mi è rimasta meno impressa, ad ogni modo è composto da musichette molto adatte e effetti digitalizzati (o pseudo tali) belli "sodi" e convincenti. L'opzione a due giocatori infine è il massimo del massimo, visto che si può infierire in maniera incredibile sull'eventuale sventurato. C'è altro?

Marco Auletta

E adesso chi ha ragione, eh?

Questo è il buon (si fa per dire) Verde che ferma i raggi di energia alla Darth Vader

RNA

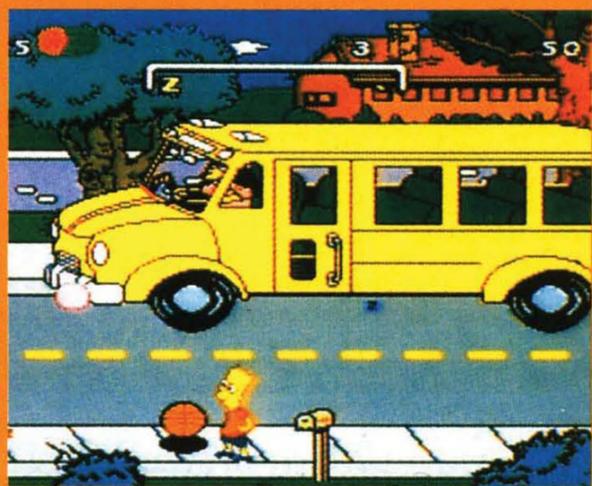
Gunstar Heroes è l'ennesimo platform/sparaatuttoquellochesimuove uscito sul Megadrive. Graficamente è stato fatto davvero bene: stile grafico giapponese e tecnologico e sprite bellissimi. Il gioco dall'azione prevalentemente frenetica non soffre di nessun rallentamento anche quando ci sono un sacco di sprite sullo schermo. La longevità è tenuta su dalla possibilità di giocare in due, da un numero abbastanza sostanzioso di livelli e da un discreto arsenale bellico. A giocare da solo mi sono divertito un sacco, a giocare in due ancora di più (e, come dissi già a suo tempo, ma non a te, dovresti provare in tre, quattro, cinque... NdAlex). Se volete comprare un gioco per il vostro MD, l'avete trovato.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite ultradettagliati + Fondali lineari ed efficaci	94
SONORO + Musiche belle pompate + Gli effetti sembrano digitalizzati	88
GIOCABILITA' + Né troppo difficile... + Né troppo facile.	91
LONGEVITA' + Livelli intensi & interessanti + C'è l'opzione a due giocatori!	93
TREASURE	92

BART'S NIGHTMARE
(GLI INCUBI DI BART)

SIMP SONS

SCONVOLGITI CON BART !

I SUOI SOGNI **HORROR** DIVENTERANNO I TUOI GRAZIE AL **MEGA** REALISMO DEL TUO **MEGADRIVE.**

SEGA MEGA DRIVE

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

79

GIOCATORI	2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Sembra proprio che i programmatori che si dedicano al Super Nintendo decidano di convertire un gioco solo quando ne esce il seguito per la console primaria (in questo caso il Neo Geo), quindi eccoci qui, a recensire Sengoku quando è già uscito Sengoku 2 per il 24 bit della SNK.

Sengoku, come già detto nel cappello, è la conversione dell'omonimo gioco per Neo Geo; narra di due ragazzi che, stufi di fare una vita normale, decisero di entrare in una dimensione parallela.
All'interno di questa, notarono però che la vita scorreva tranquilla e la natura si fondeva in modo troppo armonioso (secondo loro) con le persone che vi abitavano; allora, dimostrando un alto senso civico, decisero di andare un po' in giro a massacrare qua e là.
Naturalmente, gli abitanti di quel mondo non accettarono di buon grado le intenzioni dei due ragazzotti, e quindi si armarono e si organizzarono al fine di ostacolare i due di prima.
Sengoku è un beat 'em up a scorrimento orizzontale, in cui il vostro unico scopo sarà quello di picchiare tutto e tutti (anche il vostro compagno se vi va). Per differenziare un po' un gioco che altrimenti non avrebbe nulla di nuovo, i programmatori hanno ben pensato di inserire delle bolle, che spunteranno dopo che avrete menato un avversario, le quali vi cambieranno d'aspetto facendovi diventare un lupo, un ninja, uno Stefanopetrullo (probabilmente l'animale più cattivo e spietato dell'universo, ma fortunatamente dotato di scarsa furbizia), e altre cosucce del genere.
Mi sembra inutile dire che ogni mutamento comporterà differenti qualità, come ad esempio l'agilità per il ninja, l'aggressività per il lupo (la dimensione ridotta per lo Stefanopetrullo... NdAlex), e così via. Premettendo che solitamente le conversioni da Neo Geo risultano in pacchi colossali (vedi ad esempio King Of The Monsters o il recente World Heroes), bisogna dire che tutto sommato come conversione non è malvagia.
Graficamente è accettabile: sprite tutto sommato animati decentemente, scelte cromatiche abbastanza azzeccate e grandezza degli sprite passabili; sonoro che fa il suo lavoro, ma anche qui niente d'eccezionale; mentre se si parla di giocabilità, bisogna ammettere che è abbastanza divertente trasformarsi in esseri diversi.
Tutto sommato Final Fight II rimane il termine di paragone per questo genere di giochi, altrimenti si può ripiegare su Super Double Dragon, ma solo se siete degli sfegatati fan del coin op, vi consiglio l'acquisto, altrimenti potreste rimanere delusi.

Raffaele Sogni

Ecco uno dei nostri eroi trasformato in ninja

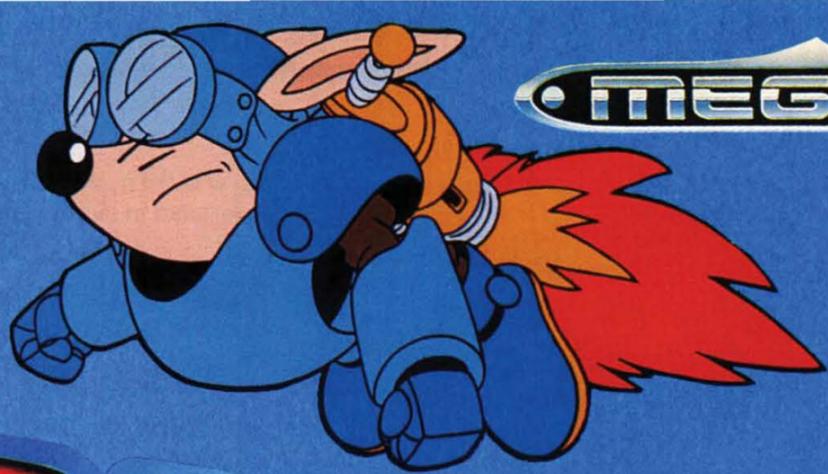
Ma i tizi grossi non hanno freddo?

Classico scontro nel metro

Ehi, ciccione! Hai sbagliato avversario

La lotta mi sembra un po' impari...

Picchiamoci un po' con degli attori

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +Buona scelta cromatica -per il resto sotto al media	78
SONORO +Qualche urlo qua e là -ma niente di più	78
GIOCABILITA' +Non è male giocare con diversi personaggi	81
LONGEVITA' -E' un po' facile -E' facile stufarsi	78
DATA EAST	79

SEGA
MEGA DRIVE
"Fate la conoscenza di Sparkster...
Da una nuova razza di supereroi, la nuova star di
Rocket Knight Adventures - la nuovissima
avventura della Konami per Sega Mega Drive
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
"Sparkster è fermamente
intenzionato a vendicare la morte del suo
maestro Mifune. Armato della sua cintura
a razzo e della sua spada d'acciaio, la
sua missione è quella di annientare il
Signore delle Tenebre e restituire la pace
alla sua terra. Aiutalo a raggiungere il
suo scopo!"
95%
"Rocket Knight Adventures
è una piacevolissima sorpresa
nel panorama dei giochi per
Megadrive: è un platform /shoot 'em
up decisamente innovativo, vario, interessante e
programmato in maniera divina..."
ConsoleMania
KONAMI®
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF
QUALITY
Via delle Primule 5, 20020 Cogliate (MI)"
Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved.

ECCO THE DOLPHIN

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Avete [illegible] i delfini? Quei simpaticissimi e intelligentissimi animali che, quando aprite una scatoletta di tonno, vi guardano affettuosamente? Bene, sono loro i protagonisti della nostra storia...

Il gioco comincia in una splendida giornata estiva, una di quelle che si trovano solo dopo una forte tempesta... Un delfino, apparentemente sperduto, si aggira nei pressi della costa, cercando quasi disperatamente qualcosa che ha perso. Si tratta chiaramente di Ecco, alla ricerca dei propri genitori, ed è inutile dire che spetterà a voi il compito di condurlo attraverso i fondali marini.

Il delfino può, ovviamente, nuotare in maniera incredibilmente agile e spiccare salti notevoli, ma oltre a queste abilità di base dispone anche di alcune caratteristiche abbastanza peculiari: tramite i due pulsanti del joypad, è infatti possibile fargli acquisire una notevole velocità anche se solo per breve tempo e spazi limitati - e utilizzare il suo sonar. Attraverso quest'ultimo è possibile comunicare con gli altri delfini, interagire con le numerose creature sparse per l'Oceano ed esplorare il fondale marino. Lo scopo, come abbiamo detto, è quello di ritrovare i genitori perduti, ma affinché sia possibile celebrare il riavvenuto congiungimento, è necessario superare gli ostacoli di ogni singolo livello. Questi non vengono però definiti anticipatamente, e spetta al giocatore l'ingrato compito di raccogliere indizi e informazioni varie.

La versione Master System è esattamente identica, a livello teorico, a quella che avevamo già avuto modo di vedere su Mega Drive. La differenza sta, ovviamente, nel livello grafico e sonoro (anche se quest'ultimo aspetto è abbastanza limitato), e la cosa non sarebbe poi così terribile se proprio la grafica non fosse stato il punto di forza del gioco. La giocabilità è infatti abbastanza limitata, con una serie di enigmi non sempre chiari (il che non significa difficili, bensì ambigui) e una dinamica piuttosto lenta.

Non si può comunque negare che la conversione sia stata eseguita con grande cura, sfruttando adeguatamente le capacità della macchina. L'unico problema è che per molti Ecco potrebbe risultare piuttosto noioso: se però l'idea di gironzolare agilmente per i fondali marini vi attira, dategli un'occhiata!

Andrea Fattori

Brr, fa un po' freddo qui per un povero delfino!

All'interno della grande macchina

Che sia un tempio sommerso nell'antica Atlantide?

Ecco, lascia stare gli altri pesciolini!

Un bel saltino e superiamo l'isoletta (lo spero)

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + buoni fondali + movimento perfetto	88
SONORO + buono... - ... il poco che c'è	81
GIOCABILITÀ + inizialmente molto affascinante - comandi non precisissimi	84
LONGEVITÀ + idea originale - lento un po' noioso	81
SEGA	84

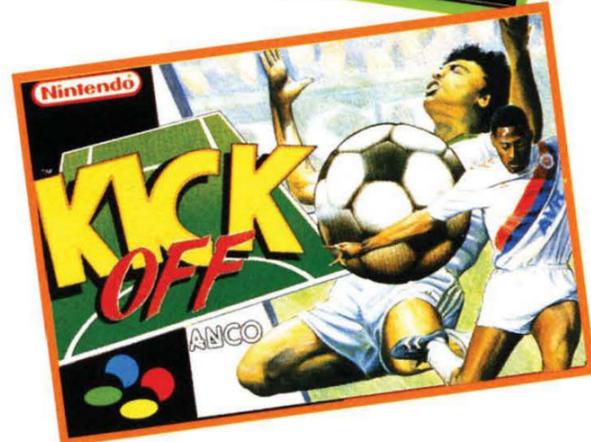
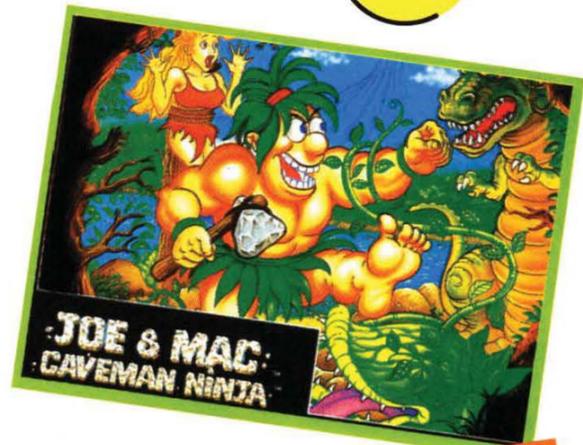
CADARIO

video GAMES® center

PREMIA LA FEDELTÀ E TI REGALA...

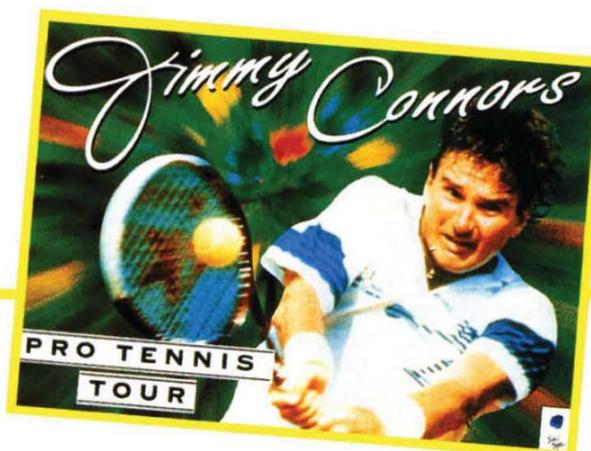
Seven

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

Nintendo KICK OFF ANCO

NEI VIDEO GAMES CENTER ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI LEADER

TM

E... SCEGLI IL TUO REGALO!

Jimmy Connors PRO TENNIS TOUR

Aut. Min. Rich.

PER INFORMAZIONI SUI VIDEO GAMES CENTER DELLA TUA CITTÀ TELEFONA A:

NUMERO VERDE 1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER DISTRIBUZIONE

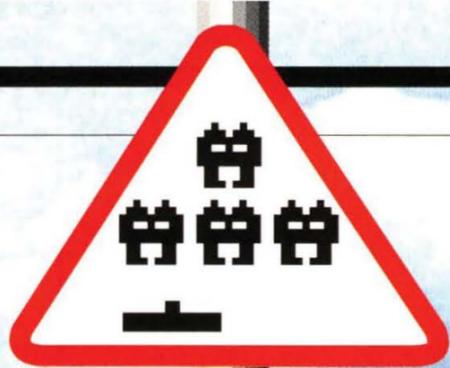
L'operazione a premi inizierà il 15 Maggio 1993 e terminerà il 15 Novembre 1993

ABRUZZO:
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via Listrieri 17
CASERTA - O.P.C. Via G.M. Bosco 24
NAPOLI - LA CAMERA OSCURA Via P. Castellino 22
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TERMINAL Via S. Domenico 6
NOLA (NA) - CSN Via G. Bruno 31-39
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - DATA OFFICE Via Roma 5/7
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - E.C.S. Via Casarini 3/C
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CASALECCHIO (BO) - GUERRA COMPUTER Via Carducci 21
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
FORLI' - SUPERBIT Viale Bolognesi 37
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via J. F. Kennedy 15/T
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6
TRIESTE - CTI Via Pascoli 4
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24/A
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO D. COMPUTER V.Case Nuove 3
FORMIA (LT) - GIGLIO LUIGI Via Vitruvio 282
LADISPOLI (RM) - AUDIO CAR Via Livorno 68
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
MONTEROTONDO (RM) - COMPUTERSHOP Via Kennedy 100
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - COMPUSHOP Via Nomentana 265/213-Via Palestrina ang. P.zza Garibaldi
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - CORRADO DI MARCO Via Vibio Mariano 38
ROMA - D&D Lungo Tevere Dei Mellini 38
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - FAMA VIDEO 88 Piazzale Jonio 17
ROMA - GI.GI. WATCH Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - M. ELECTRONIC c/o Centro Comm.le I Granai
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 -S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - R.C.E. Piazza Dei Gerani 40
ROMA - TAKE AWAY Via Tripolitana 164
TIVOLI (RM) - A.V.C. Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
IMPERIA - OFFICE & GAMES Piazza Bianchi 9
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SAVONA - HAL 9000 Piazza Martiri della Libertà 25-27/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BRESCIA - MASTER INFORMATICA Via F.lli Ugoni 10/B
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE D. STIVIERE (MN)-R.G.B. COMPUTERS Via Gnutti 38
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COLNAGO (MI) - COMPUTER & SOFTWARE P.zza S. Alessandro 7
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1 c/o C.C. Rossi
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
MANTOVA - COMPUTER Galleria Ferri 7 - Via Trieste 71
MILANO - BCS Via Montegani 11
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa del Lino 2
PAVIA - S.W. COMPUTER c/o Centro Comm.le Minerva
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - FLOPPY Via Morazzone 2
MARCHE:
FANO (PS) - COMPUTER HOME Via Garibaldi 108
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - HOBBYLAND Via Bertodano 1
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2/A
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
TARANTO - ELETTRO JOLLY Via De Cesare 13
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12
SICILIA:
CALTAGIRONE (CT) - VIRGINIA GIUSEPPE Via Madonna d. Via 83
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
CATANIA - RANDAZZO ANGELO Largo dei Vespri 13
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
MARSALA (TP) - RANDAZZO ANGELO Via Mazzini 170
MESSINA - RANDAZZO ANGELO Via Ghibellina 32
PALERMO - ELEKROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via R. Settimo 55, Via Mariano Stabile 160/B1, Via G.B. Lulli 18
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
TRAPANI - RANDAZZO ANGELO Via G.B. Fardella 29
TOSCANA:
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI Via Piave 13
CERTALDO (FI) - P.B.S. COMPUTER Via P. Neruda 11
EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R. Sanzio 128
FIRENZE - ELETTRONICA CENTO STELLE Via Cento Stelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via L. Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TECNINOVAS COMPUTER Piazza Guerrazzi 19/21
POGGIBONSI (SI) - COMPUTERMANIA Via Della Repubblica 133/137
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 7
PONTEDERA (PI) - MATEX Via Saffi 33
VIAREGGIO (LU) - GENIUS COMPUTER Via M. Coppino 113
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - ELETTRON MATTEUCCI Via Palermo 31
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICH Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
TERNI - RAMOZZI ROSSANA Via Porta S. Angelo 23
VENETO:
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOPc/o C.C. I Giardini del Sole
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Europa 2 S.S. 53
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
S.DONA' DI PIAVE (VE)-GUERRA COMPUTERS Via Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
TREVISO - GUERRA COMPUTER Piazza S. Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193
VERONA - COMPUGAMES Corso Cavour 5
VERONA - GUERRA COMPUTER Vicolo Volto S. Lucia 6

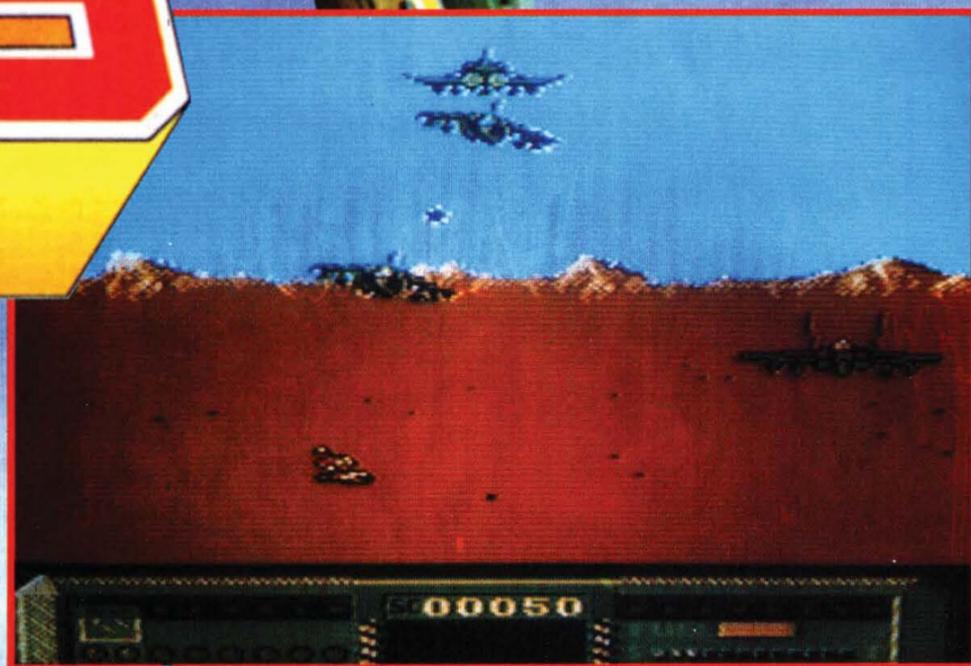
LEADER
DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

MIG 29 SOVIET FIGHTER™

90

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Eccomi accontentato: volevo un gioco sui MIG (vedi la recensione di F-15 Strike Eagle per NES)? Questo è qui apposta per me e per tutti quelli che vogliono pilotare un MIG...

Conoscete un certo colonnello Crackov? No? Bene, allora posso raccontarvi la sua storia. Siamo nel dicembre del 1926 a S. Pietroburgo in Russia, un bambino è appena venuto alla luce in una capanna della periferia della città; il neonato in questione è proprio Crackov. Il bambino cresce sano e robusto, mentre a scuola e a casa viene educato con rigore e severità e gli vengono insegnati i principi del comunismo. Con gli altri ragazzini il giovane Crackov dimostra già le sue attitudini al comando, formando un gruppo di cui egli è a capo. Arrivato così a diciotto anni, Crackov prende la decisione di iniziare la carriera militare: la vita sotto le armi gli è congeniale e nel giro di una quindicina d'anni riesce a diventare agente del KGB, proprio agli inizi di quel periodo chiamato come "Guerra Fredda" durante il quale i rapporti tra l'Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche e gli stati Occidentali, capeggiati dagli Stati Uniti, si incrinano in maniera quasi irreparabile. In questi anni Crackov serve fedelmente la patria e continua la sua carriera militare nel KGB fino ad arrivarne ai vertici e a diventarne il comandante più importante. Arriva il periodo del disgelo, quello del presidente Reagan per intenderci, e nel 1984 il nostro ormai colonnello Crackov sparisce. Tutti pensano che sia stato vittima di un incidente, anche se il suo corpo non è stato mai ritrovato. Ma quella vecchia volpe, appena avvertito il "pericolo" di

Un bel po' di nemici, stamane sullo schermo, eh?

Un bel briefing prima d'iniziare la missione

Facciamo fuori anche il cannoncino lì per terra

Vediamo se riusciamo a decollare in maniera decente

Eh, va bene! Bastava suonare il clacson se volevi strada!

Ahi ahi ahi, mi hanno beccato!

Abbattiamo un bel bombardiere, mentre è solo

un avvicinamento USA-URSS, per non dover cambiare tutti i suoi princìpi politici pensò di andarsene in qualche zona sperduta dell'Unione Sovietica. Qui poco per volta riuscì a organizzare un poderoso esercito formato da soldati fanatici come lo stesso colonnello. Ora, dopo alcuni anni, Crackov e il suo Esercito Terrorista Mondiale sono pronti a combattere per le loro idee politiche. Ormai tutto è pronto per la conquista della Russia e delle regioni limitrofe. Solo un uomo può fermare questo pazzo e invasato colonnello: il capitano del nuovo KGB, Yuri Nuriyev, pilota caposquadriglia di un MIG 29. E siete proprio voi che impersonerete il capitano Nuriyev in questo MIG 29 Soviet Fighter per NES.
Il gioco è ben fatto e ben curato; non sapevo se classificarlo come shoot 'em up o come gioco di simulazione, ma ho optato per il primo tipo perché la parte di simulazione è ridotta all'osso e i combattimenti hanno molto più spazio e importanza.

La grafica ha una buona definizione, lo scroll è discreto, non c'è confusione neanche se sullo schermo vi sono molti sprite avversari e gli stessi sprite sono disegnati con una buona cura. Il sonoro non offre niente di diverso del solito e quindi passiamo oltre. Sulla giocabilità posso dirvi che il MIG 29 risponde bene ai vostri comandi e imparerete in fretta a dimenarvi in mezzo a tutti i vostri nemici. Inoltre potete scegliere se usare i controlli da arcade o da simulatore: per intenderci, con i primi se volete andare in alto, premete in alto sul vostro pad, mentre con i secondi per andare in alto dovete premere in basso. Per quanto riguarda la longevità, man mano che giocherete vi aumenterà la voglia di fare un gran mazzo a quella brutta faccia del colonnello Crackov (dovete vedere che faccia ha sul manuale di istruzioni!!!). Per concludere devo dire che questo gioco mi è piaciuto e finalmente mi ha dato l'opportunità di pilotare un MIG con il NES. Non che in sostanza ci sia una grande differenza tra pilotare un MIG o un F-15 Eagle con il NES, però è l'ambientazione che conta: sapere di avere a che fare con un solito aereo americano e di dover impersonare un pilota americano mi aveva un po' rotto! Quindi ben venga questo ennesimo gioco di pilotaggio di aerei da combattimento, anche se non è proprio il migliore (cosa non fondamentale perché bene o male sono tutti fatti allo stesso modo e sono quasi tutti allo stesso livello).

Jack

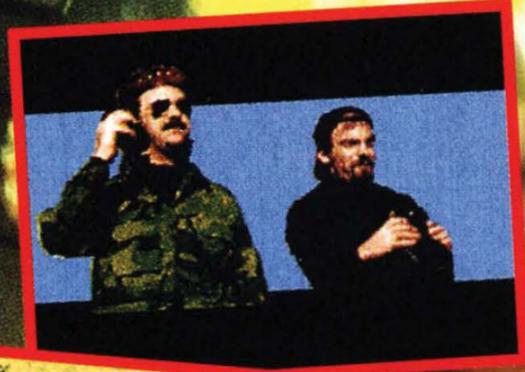
PAOLONE

Ma cosa vedo? Un gioco stile Afterburner che gira sul NES, ed è pure veloce! Sulla grafica non ho niente da ridire, neppure sul sonoro perché non ho avuto modo di sentirlo (dovendo scegliere tra il NES e l'ultimo album di Billy Idol, ho preferito quest'ultimo, in cuffia NdP), ma lasciatemi avere qualche dubbio sul giudizio del buon Jack. Come giocabilità non mi sembra poi il massimo: ci si sposta di qua e di là e si evitano i proiettili, si spara e si beccano gli avversari. L'unico elemento che determina la difficoltà del gioco è lo sfarfallamento degli sprite, e a meno che non siate fissati con gli aerei o gli aeroplanini di carta, dubito che continuerete a giocarlo a lungo. Dopo un po' al profano viene a noia. Augh!

Facciamo anche fuori qualche installazione

I migliori piloti russi...

Scusi, mi fa diecimila e mi dà un'occhiata all'olio?

NES	
GRAFICA + ottima definizione + quasi mai caotica	93
SONORO + discreti rumori - niente di speciale	83
GIOCABILITA' + non troppo difficile... + ma neanche facile!	90
LONGEVITA' + divertente + abbastanza vario	90
CODEMASTERS	90

SPIDERMAN & X-MEN
Arcade's Revenge

80

GIOCATORI
LIVELLI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'

IMPORT

Dura la vita dei supereroi: non possono mai fare una pausa per il pranzo, non hanno mai una serata libera per stare con la loro ragazza, ma soprattutto non hanno la possibilità di avere un supereroe preferito...

Dopo la sua uscita su Super Nes, Spiderman eccetera eccetera è approdato sul Megadrive. Sostanzialmente il gioco è identico alla sopracitata versione, quindi fosse per me...
New York, 1 Novembre 1966... un giorno come tanti altri, direte voi, e così diceva anche il protagonista della nostra storia, Arcade; un bravo bambino, rispettabilissimo e intelligente un po' fissato, forse, con i supereroi. Arcade, infatti, avrebbe sempre voluto diventare un supereroe, lo desiderava con tutto il cuore, tentava sempre ogni sera, prima di andare a dormire, ma non gli riusciva mai. Allora decise di laurearsi, giusto per avere qualcosa di speciale, ma nonostante avesse preso la laurea Arcade continuava a pensare quanto sarebbe stato bello diventare un supereroe: correre sopra i tetti, fare autografi, vedersi disegnato su un fumetto e, perché no, diventare protagonista di un videogioco. Fu in quel momento che gli venne in mente un'idea a dir poco diabolica: se lui non avesse potuto diventare famoso come supereroe, avrebbe potuto diventarlo come nemico di quest'ultimi; costruì, così, una sorta di parco dei divertimenti poco convenzionale, dove costrinse (pena la distruzione del mondo) i supereroi a sfidarlo.
E qui entrate in scena voi: nei panni a turno del tessiragnatele e di uno degli X-Men dovrete distruggere il parco dei divertimenti di Arcade.
Il gioco è sostanzialmente un platform a scorrimento multidirezionale; gli sprite, anche se non sono animati egregiamente, hanno il pregio di essere colorati davvero bene; anche il sonoro è di discreta fattura, anche se l'effetto sonoro metallico che si sente ogni volta che venite colpiti, mi ha lasciato davvero perplesso... Riguardo alla giocabilità e alla longevità, c'è da dire che il vostro supereroe risponde bene alle sollecitazioni che date al joypad, e che i numerosi personaggi, a ognuno dei quali è stato abbinato un livello diverso, rendono portano la longevità a un livello abbastanza alto.
Un gioco discreto, comunque, niente di più, niente di meno.

Alex "RNA" Trecarichi

P.S. Benché abbia cambiato pseudo, (prima era DNA) sono sempre io... (Ricordatevi che di Alex in reda c'è anche il capoccia, quindi, al telefono, prima di dire che é un onore parlare con me (perché mi avete scambiato col caporedattore), chiedete con che Alex state parlando...)

Il buon Wolvie fa a fette tutto quello che trova

Ororo cerca di uscire da un tunnel subacqueo

Che sguardo ardente, il vecchio Ciclope!

L'agilità dell'Uomo Ragno torna utile per schivare i laser

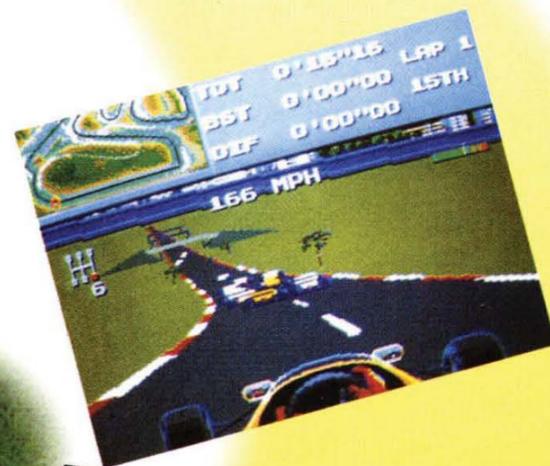
Il neo X-Man Gambit alle prese col parco dei divertimenti

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Buona scelta cromatica - Pochi frame di animazione	80
SONORO + Colonna sonora discreta - Effetti sonori poco azzeccati	79
GIOCABILITA' + Buona risposta ai comandi - Un po' noiosetto	80
LONGEVITA' + Un sacco di personaggi con mosse diverse	80
FLYING EDGE	80

Rivivi le emozioni mozzafiato del

CAMPIONATO MONDIALE DI FORMULA 1

sulla tua consolle SEGA preferita.

Mega Drive: Lit. 139.900
Master System: Lit. 99.900
Game Gear: Lit. 89.900
Prezzi al pubblico IVA inclusa.

DOMARK®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con l'assistenza e la garanzia totale".

82

GIOCATORI	1/4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Bang Bang Bang CI-Bang Bang Baucci, Bang Bang Bang CI-Bang Bang Baucci... HOCUS POCUS... Bang Bang Bang CI-Bang Baucci, Bang Bang Bang CI-Bang Baucci...

MECAROBOT GOLF

Dovete sapere che io quando ero grande ero un grandissimo campione di golf, ebbene si, le mie gesta erano famose in tutto il globo; tanto che fecero numerosissimi tornei in mio nome, come ad esempio il "Dreams Tournament", oppure il "Sogni Tour"; per non parlare dei videogiochi fatti in mio onore, potrei ad esempio citarvi il bellissimo "Sogni Raffaele Golf", oppure "Hole in Raffo", e ancora "Tutti in campo con Sogni" e così via, in effetti potrei annoverarvene molti altri; questa antitesi l'ho fatta solo per farvi notare quanto sia esperto io in questo campo (gran gioco di parole eh?).

Ecco qui il brav'uomo di latta che sta per colpire la palla

Ad ogni modo me la cavo anche come commentatore, non per niente giù al club delle Giovani Marmotte mi chiamano Raffaele "Mario Camicia" Sogni, questo solo per sottolinearvi ulteriormente con chi avete a che fare.

Ma parliamo subito del gioco; allora, innanzitutto bisogna dire che il Golf è uno sport molto pericoloso e cruento, infatti si gioca su una superficie erbosa, sulla quale si gareggia con delle scarpe chiodate; si hanno a disposizione numerose mazze (sia di legno che di ferro), selezionabili a seconda della distanza alla quale

Ma quello non è un robot! Che sia il mito Raffaurro Sogni?

si desidera lanciare l'avversario. Si sceglierà quindi una bella mazzona di Faggio (meglio se è vecchio)(è vero... Fa più male. NdVF) per lanciare a grande distanza l'avversario, e via via si diminuirà la durezza del legno fino ad arrivare al ferro nove, che sarà, guarda caso la mazza meno potente; fatto arrivare l'avversario sull'appezzamento dove l'erba sarà più corta, bisognerà cercare, a suon di spinte e incudinate, di farlo entrare in una buca di due centimetri quadrati (o curvati, visto che la buca sarà rotonda).

La visuale in volo dietro la pallina

Fatto questo, si passerà alla buca successiva, e mentre attenderete l'estrazione dell'avversario dalla buca da parte dei giudici, potrete godervi i suggestivi paesaggi.

Ecco, questa è l'essenza del Golf, una realtà cruda e molte volte dolorosa certo, ma che mantiene, ancora oggi, quel fascino e quella tradizione che perdura fin da quando l'uomo scoprì che cosa si poteva fare con un bastone.

†Entrerà o non entrerà? Questo è il dilemma!

Ma ora passiamo a Mecarobot Golf, ebbene, questa gioco si distacca un po' dai suoi simili, infatti, lo dice il nome stesso, avrete a che fare con un robot in latta e circuiti, il quale sarà in grado di scagliare la palla a distanze elevatissime; comunque, quello che dovrete fare sarà sempre lo stesso.

Graficamente devo dire che è molto bello, ottimo uso dei colori, sprite ben definiti, e uno scrolling del tracciato che non si era mai visto prima; mi spiego meglio: tirando la palla, lo schermo la seguirà a breve distanza, facendo scrollare e zoomare il tracciato (tutto in Mode 7) come se ci fosse una telecamera sulla palla stessa; anche se si muove tutto un po' lentamente, bisogna dire che fa il suo bell'effetto; la parte sonora non aggiunge niente di nuovo, i soliti uccellini che cinguettano qua e là, il solito rumore della mazza che fende l'aria per poi scagliare la pallina; mentre è reso molto bene l'effetto della pallina che cade nella buca.

Una vista aerea del percorso dell'Hyper Golf Club

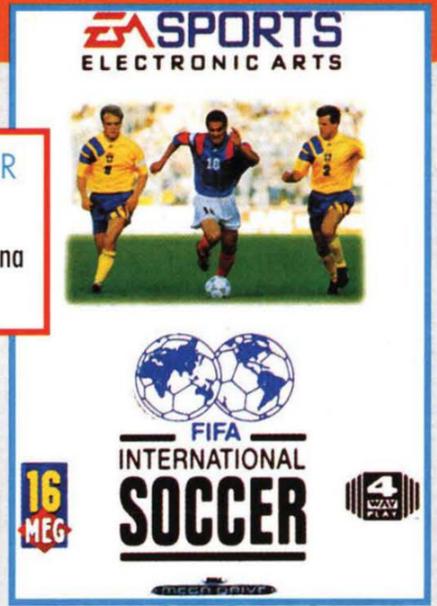
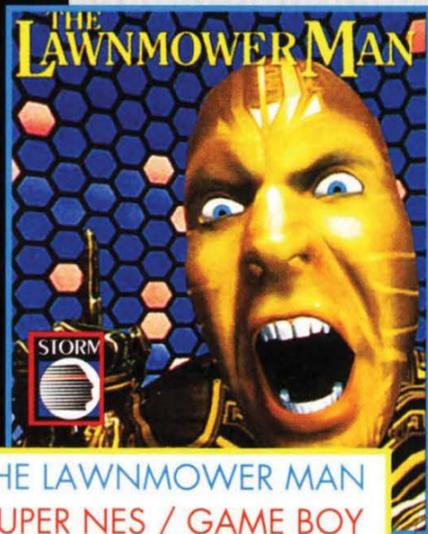
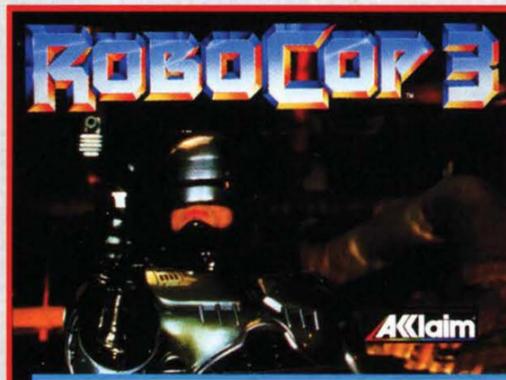
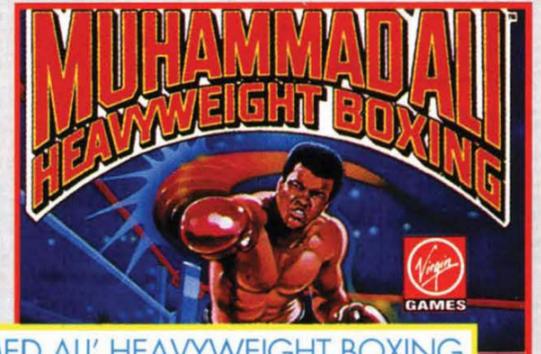
Per quanto concerne la giocabilità non c'è molto da dire: il sistema di controllo è facile da apprendere, mentre è molto buona l'idea della possibilità di scegliere fra quattro differenti sacche da Golf, ognuna caratterizzata da un diverso handicap.

In conclusione un titolo più che appetibile per gli amanti del genere, mentre per gli altri credo ci siano titoli più interessanti.

Raffaele Sogni

Una bella vista dall'alto prima del prossimo tiro

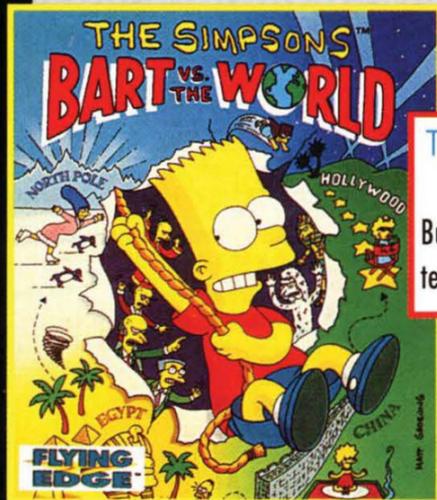
SUPER NES	
GRAFICA +Buon uso dei colori -Routine di movimento un po' lente	84
SONORO -Le solite cose	80
GIOCABILITA' +Per gli amanti del genere	84
LONGEVITA' +Ci giocherete a lungo... +... Ma forse anche di più	86
TOHO	82

Leader presenta ...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE
Giocalo...e ti sembrerà di essere nella tribuna di S. Siro.

THE LAWNMOWER MAN
SUPER NES / GAME BOY
(IL TAGLIAERBE)
Entra nel mondo della "realtà virtuale".

ROBOCOP 3
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le avventure del poliziotto androide più famoso del mondo.

MUHAMMED ALI' HEAVYWEIGHT BOXING
GAME BOY
Appassionanti sfide su ring incandescenti, fra ali di folla in delirio. Muhammed Ali é questo e ... molto altro.

ADDAMS FAMILY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
La famiglia più svitata d'America é finalmente sbarcata sulla tua console SEGA preferita.

... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO

WINTER OLYMPICS
SUPER NES / MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le emozioni "sottozero" delle Olimpiadi Invernali '94: 10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

COOL SPOT / SUPER NES
Aiuta Cool Spot a scovare i suoi amici tenuti prigionieri in una serie di mondi colorati e divertenti, ma anche pieni di insidie.

THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD
MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Burt è ora impegnato in una appasionante caccia al tesoro in giro per il mondo.

TERMINATOR 2 THE JUDGEMENT DAY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Aiuta Arnold Schwarzenegger, alias Terminator, a sconfiggere i responsabili dell'olocausto nucleare.

... I GIOCHI SOTTO L'ALBERO

ALA

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

E' possibile essere già patiti di un film che deve ancora uscire? Con Jurassic Park è successo (immeritatamente) (de gustibus... NdAlex) ed è anche comprensibile, ma con Aladdin? Beh, non è colpa mia.

Sono riuscito a mettere le mani sulla colonna sonora ad aprile, ed è da allora che il CD gira (quasi) senza sosta nel mio lettore. Sempre da quel momento, sono diventato un fan a livelli più che esagerati del film in questione, e attualmente sto contando i giorni che mancano all'uscita ufficiale in Italia (dovrebbe uscire il 3 dicembre). "Ma dai, è un cartone animato, di Walt Disney poi! Con gli animaletti che sorridono, le canzoni dello Zecchino d'Oro! Non ci sono i mech, non ci sono gli psionici, la gente non muore sanguinando". Ecchissenefrega? Nulla mi impedisce di essere un fan di Akira, per dirne uno. Tsé, non sapete che vi state perdendo.

Comunque, la trama di Aladdin (pronunciato Allèdin, e non Àladin come dice il promo) segue più o meno quella della favola originale contenuta nelle Mille e una Notte, visto che è stata riadattata dalla Disney per determinate esigenze, che non vi vado a spiegare perché non le conosco (che credevate?).

Da quello che comunque sono riuscito a capire attraverso una ricerca incrociata tra CD, fiaba originale, press pack della Buena Vista (trafugato ad Andrea Fattori, che tra le altre cose tiene una rubrica di cinema su TGM) e speciali televisivi, dovrebbe andare più o meno così... Ehi, un mo-

Un tappeto rosso all'interno di una lampada?

Ué, Aladino, stai guardando dalla parte sbagliata

Ecco il nostro eroe che entra in una caverna buia e misteriosa

Forza, facciamo fuori il perfido Jafar!

Cos'è quella cosa volante che avanza minacciosamente verso Aladino?

Avanti, eunuchi, fatevi sotto!

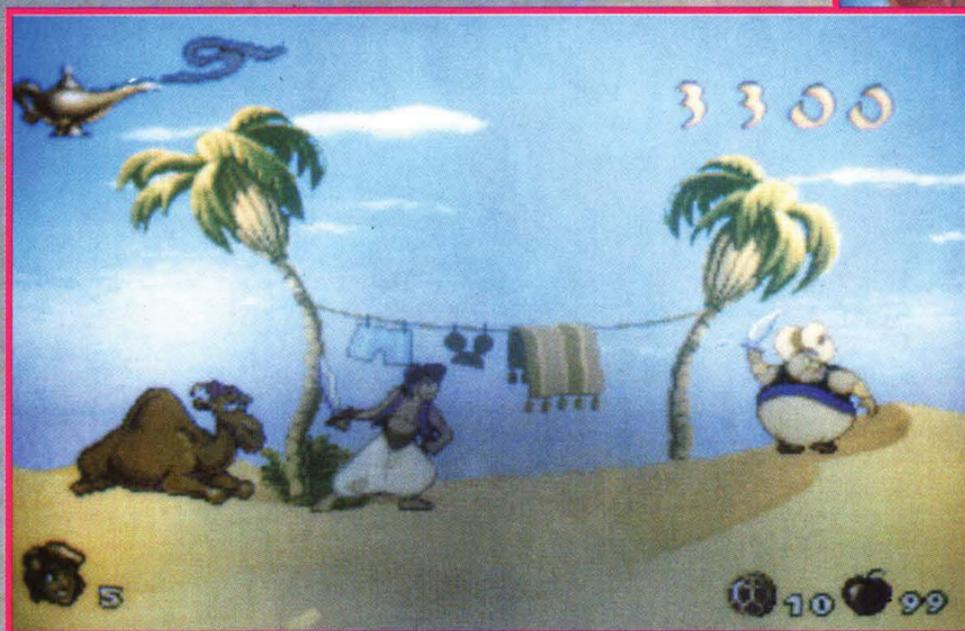
Meglio muoversi: fa un po' troppo caldo anche per un persiano

ALEX

Ok, ok. Il titolo è molto bello, con una grafica veramente da sballo (mi fanno impazzire le animazioni), un sonoro buono (ho passato tre sere di fila chiudendo la rivista con la musica del gioco in sottofondo) e una giocabilità più che discreta. Io gli avrei dato qualcosina in più. Tutto sommato anche il voto dato da Marco è eccellente, per cui...

DDIN

mento, sapete una cosa? Non ne ho la minima idea. Ma vi posso dire cosa succede nel gioco!
Nel primo livello, Aladino deve vedersela con la popolazione di

Date un'occhiata alle cose stese ad asciugare...

Agrabah (la città dove vive) decisa a togliersi dai piedi una volta per tutte il fastidioso ladruncolo. Saltando di piattaforma in piattaforma, di fune in fune e di cammello in cammello (basta che sia utile per evitare le mazzate, a lui poi va bene tutto) il giocatore dovrà riuscire a guadagnare l'uscita facendo una buona scorta di gemme (da scambiare con vite extra e possibilità di continuare), mele da lancio e bonus vari. Superato il quasi linciaggio, Almanacco si rifugierà momentaneamente nel deserto, dove uno strano mendicante lo esorterà a trovare lo Scarabeo d'Oro. In questo livello avrete a che fare (nei panni di Algaloppo) con le solite guardie irose, pappagalli rompiscatole e addirittura una serie di cloni di Sir Biss di Robinhoodiana memoria.

Via, più veloce della... Ah, no quello era un altro cartone

Una volta messe le mani sullo sfuggevole gioiello, Alfuocoalfuoco dovrà far ritorno in Agrabah (in un livelli simile al primo)

Aha, finalmente la lampada

per procurarsi alcuni misteriosi flauti magici, utili per poter trovare l'entrata della mitica caverna dove sarebbe nascosto un tesoro di immani proporzioni. Anche questa volta una serie di volteggi su corde volanti, funi tese e aste da bandiera serviranno a salvare la giornata, anche se le guardie del malefico Jafar (il cattivone di turno, il sultano di qualche posto, probabilmente) sono in agguato e riusciranno a mettervi in gabbia alla fine del livello.
Successivamente infatti dovrete uscire dalle prigioni reali, evitando bizzarri scheletri capaci di saltare in aria e il solito mucchio di nemici "soliti", dopodiché potrete finalmente dirigervi nel favoleggiato antro, dove troverete ad attendervi, oltre alla mitica lampada, una serie di pipistrelli, mostri non identificati e statue animate. A questo punto nel film c'è una simpatica citazione di Indiana Jones (o almeno dovrebbe), comunque sia è l'ora del risveglio del Dio Tigre, che incavolato per il furto della luminaria magica comincia a dare in escandescenze. Per sfuggirgli, Allamatriciana do-

Non devi avere molti problemi quando si tratta di grattarsi, eh?

Ti basta o vuoi che continui a picchiarti? Ma... Abu!

RAFFAELE

Oramai sta diventando una vera e propria abitudine, i tie-in escono prima degli omonimi film; ma a noi ci va bene così, anche perché riusciamo a dedurre le trame dei film prima di vedere i trailer in TV. Ad ogni modo, sembra proprio che Aladdin segua la trama del cartone animato che promette di essere il meglio del meglio; e anche come videogioco devo dire che è molto, ma molto bello. Personalmente credo che sia uno dei più bei platform su Mega Drive che, per quanto ne possa dire Marco, mi ricorda, sia come ambientazione che come uso dei colori, Prince Of Persia II.
Per concludere e sintetizzare, è un bel gioco e con il giusto grado di difficoltà per impedirvi di finirlo alla prima partita (a meno che non settiate il livello Practice, beninteso!). Fate voi il resto...

Io non la terrei in mano con tanta nonchalance, quella bomba

CORSO MILANO, 193 - 37138 VERONA

LEGGERE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI PRIMA DELL'USO.

INDICAZIONI. A TUTTI I SOGGETTI AFFETTI DA PICCHIADURITE ACUTA E DERIVATI. PARTICOLARMENTE INDICATO NEI SOGGETTI AFFETTI DA SINDROME DI "JOYPAD"

POSOLOGIA. E' CONSIGLIATA UN'ATTENTA LETTURA DEL PRODOTTO PRIMA, DOPO E, SE POSSIBILE, DURANTE OGNI ACCENSIONE DELLA VOSTRA CONSOLE.

CONTROINDICAZIONI. E' VIVAMENTE SCONSIGLIATA LA VISIONE A: MEGADRAVICI, GAMEGHIRICI, GAMEBOYOTI, LINXATICI, ATARISTICI, NEOGEOFITI, AMIGASTRICI, TREDIOTI E PC POSITIVI. ALCUNI SOGGETTI PARTICOLARMENTE SENSIBILI AL PRODOTTO POTREBBERO ESSERE VITTIME DI VISIONI IN **3D** DEL MOSTRO DI **"LOCH SNES"**.

EFFETTI COLLATERALI.
MORBO DI "JURASSIC PARKINSON".

Ogni riferimento ad avvenimenti, luoghi e personaggi reali o virtuali, **non** è da considerarsi del tutto casuale.

CERCO SFIDANTI SU AMIGA CD 32 E 3DO !

IMPORTIAMO DI TUTTO... TRANNE LE IDEE !

SUPER NES	MEGA DRIVE
Duffy Duck	Chuck Rock 2
Cliffhanger	Hook
Equinox	Alladin
Flashback	Dracula
Dracula	Asterix
Clay Fighter	F.1 Racing
Aero the Acrobat	Land's Talker
Sensible Soccer	Addams Family
Top Gear 2	Sensible Soccer
T2 The J.D.	Last Action Hero
Cool Spot	Aero the Acrobat

COMPILA E SPEDISCI IL TAGLIANDO... RICEVERAI GRATUITAMENTE IL PRIMO MITICO NUMERO DI STRIP FIGHTER

COMPILA E SPEDISCI IL TAGLIANDO IN BUSTA CHIUSA A:
VIDEOFOLLIA S.R.L.
Corso Milano, 193 - 37138 **VERONA**

NOME ....
COGNOME ....
ETA' ....
VIA .... **N°** ....
C.A.P. .... **CITTA'** ....
PROVINCIA ....
TELEFONO ....

★ TELEFONO 045-810.12.13 ★ FAX 045-810.12.17

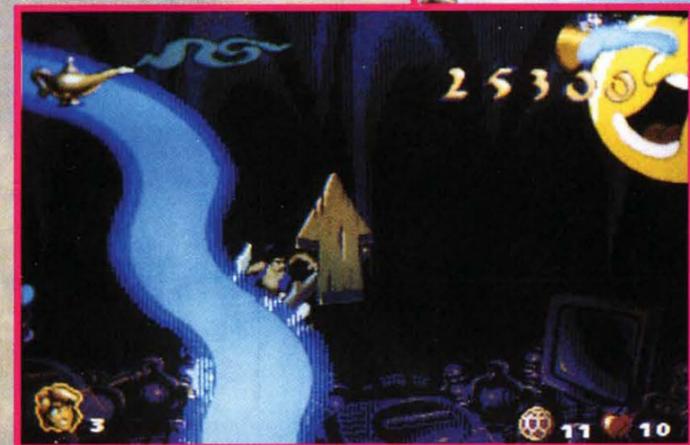
STRIP FIGHTER E' UN'ESCLUSIVA VIDEOFOLLIA

ALADDIN

Bellissimo. Anzi, eccezionale. Innanzitutto Aladdin parte dall'ultimo capolavoro della Walt Disney e questo, anche se non implica necessariamente un'alta qualità, può in qualche modo essere una garanzia. Ma la cosa veramente incredibile è la qualità del gioco: non sembra assolutamente un titolo su licenza, bensì un capolavoro della programmazione. La grafica è veramente eccezionale, con un livello di dettaglio notevolissimo e un sacco di personaggi animati stupendamente. Inoltre il gioco è veramente vario e intrigante, con un giusto mix di azione e avventura.
Capita poche volte di vedere una conversione cinematografica di tale livello (al momento non mi vengono in mente titoli altrettanto validi) e, anche se per caso doveste odiare il film, non potrete restare delusi dal gioco. Compratelo (due copie, per sicurezza)!!!

La "slot machine" che vi regala (o toglie, come in questo caso) vite extra dopo ogni livello

Cosa non si farebbe per non bagnarsi i piedi!

vrà correre come un pazzo attraverso alcuni cunicoli angusti, di tanto in tanto inseguito da qualche maxi-macigno "a la Indy" o semplicemente infastidito dai soliti pipistrelli.

Cosa vedete in primo piano nel tesoro all'interno della lampada?

Al termine del quadro, colpo di scena! Alienscontrofinale si ritrova all'interno della famigerata lampada (sullo sfondo c'è un bel mucchio di tesori, e in mezzo al mucchio c'è anche un Megadrive!) dove dovrà evitare di cascare in qualche buio recesso e raggiungere il genio per chiedergli aiuto, aiuto che verrà prontamente fornito e utilizzato per scappare dalla caverna sempre più incasinata a tutta birra a bordo di un tappeto volante.
Siamo quasi alla fine: a questo punto, non si sa come, Abu (la scimmietta di Alcapone) è stata rapita da Jafar e il giocatore dovrà introdursi nel palazzo reale per tentare di salvarla. In caso di successo, non rimarrebbe altro che ammazzare finalmente Jafar (nel frattempo entrato in possesso della lampada... Boh?) nel livello finale e...
Fine della prima parte. Ha!
Aladdin è uno dei titoli più impressionanti per MD mai usciti: le animazioni sono superbe, fluide, la parola più scema che mi viene in mente ma che rende bene l'idea è "lussureggianti" (eh, eh?)(avrei preferito "lussuriose", ma mi accontenterò NdAlex). I fondali sono pulitissimi e colorati in maniera eccelsa, mentre la colonna sonora è in parte adattata da quella del film (ha preso l'Oscar, per la cronaca)(e per la musica, l'Oscar, chi l'ha preso? NdAlex). E allora perché "solo" 90? Beh, a voler fare i pignoli (e io mi diverto un casino) Aladdin è poco originale, non molto giocabile e anche un po' corto. Quando il protagonista si gira su se stesso lo schermo si muove in maniera incasinata, di tanto in tanto si fa casino con i salti, usare la spada è difficile... Insomma, E' un titolo più da guardare che da giocare. Ciò non toglie il fatto che le nostre brave partite ce le siamo fatte e ci siamo pure divertiti, il problema è che poteva essere curato un po' di più tenendo conto del giocatore. E se non ci credete, compratelo pure e controllate... Non fareste comunque niente di male.

Marco Auletta

Ok, mi prendo due minuti di pausa

Nella città non siete molto ben visti

Un venditore ambulante (genio?) che vi può vendere anche vite in più

Bei tappeti che usate in questo palazzo!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite impareggiabili + Animazioni ancora meglio!	96
SONORO + Buona resa della colonna sonora + Effetti digitalizzati	91
GIOCABILITA' + Semplice e intuitivo - Il personaggio si guida male	80
LONGEVITA' + Molto vario - Un po' corto	85
VIRGIN/CAPCOM	90

COMBATTI IL TERRIBILE TYRANNOSAURUS - REX CON

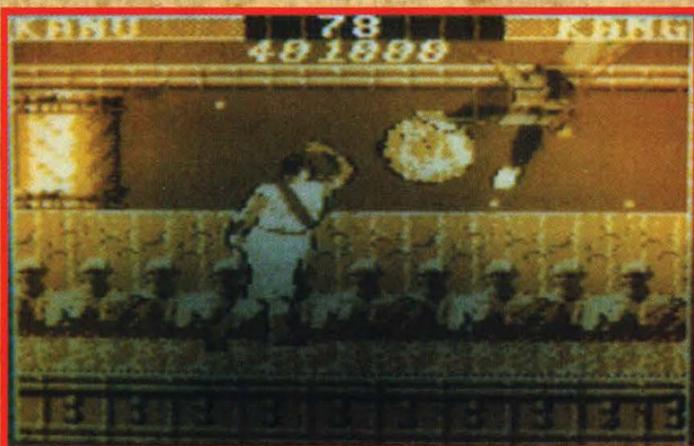
GAME BOY

LA VITA DI JOE & MAC, I NOSTRI DUE SIMPATICI CAVERNICOLI, NON É PER NIENTE FACILE! IN UNA NOTTE DI LUNA PIENA, MENTRE MAC STAVA CACCIANDO SULLE MONTAGNE, DEI VICINI POCO CORDIALI HANNO FATTO IRRUZIONE NEL LORO VILLAGGIO E RAPITO LE LORO DONNE. DINOSAURI PERMETTENDO, JOE É L'UNICO IN GRADO DI SALVARLE...

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

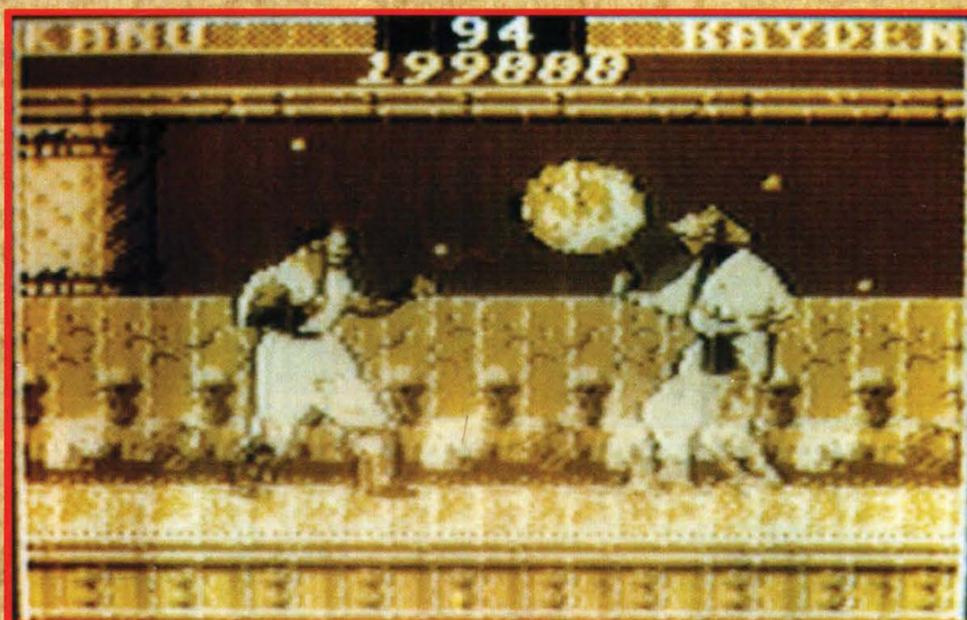
78

GIOCATORI	1
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Sei lottatori si contendono l'ambitissima Coppa Del Lottatore Nonno, che come ben sapete basa tutta la sua ragion d'essere sul gelato alla pannacotta.

MORTAL KOMBAT®

E' successo, quello che tutti i bambini dell'universo temevano è accaduto e ormai non c'è più nulla da fare: i gelatai di tutta New York si sono dati appuntamento nel garage sotto casa per stabilire le nuove contromisure al Raket della Pannacotta, messo in piedi poco tempo prima da un'associazione a delinquere di stampo mafioso di derivazione gelatesca, le cui radici stanno nell'Illinois e godono della protezione del governo. Come faranno i nostri intrepidi gelatai a proteggere i loro piccoli chioschi e le loro lussuose gelaterie? Riusciranno a mantenere la loro libertà o faranno la solita figura -appunto- da cioccolataio? Questo dipende da voi, o intrepidi lettori: a voi starà interpretare il ruolo di uno dei sei gelatai che il Game Boy vi mette a disposizione: ognuno con i suoi gusti preferiti e le sue mosse di karate più riuscite. Ce la farete? Non ce la farete? Detto tra noi, a me proprio... E se volete sapere com'è il gioco, allora... allora... alloooooooora.... ANDATE AVANTI A LEGGERE!!!

E fallo cadere, che s'infilza!

Mortal Kombat è la trasposizione di un famoso coin op, che ha ereditato il sistema di visualizzazione da un altro rullakartoni dalla grande fama ma dalla dubbia giocabilità: Pit Fighter. Come il suo predecessore, Mortal Kombat si differenzia dalla massa dei cloni di Street Fighter II per la digitalizzazione dei personaggi. Questa tecnica grafica, benché di sicuro impatto visivo, ha il brutto difetto di occupare un sacco di memoria, e la presenza di pochi frame rende l'animazione parecchio scattosa. Il Game Boy non sfugge certo alla regola, e benché gli sprite siano grossi (anzi, GROSSI) come tutto lo schermo, risulta difficile non notare la scattosità dell'azione. Azione che, benché poco confusionaria (per fortuna), risulta comunque abbastanza abbozzata: morale, la giocabilità è piuttosto limitata e il gioco diventa presto ripetitivo. La sua fortuna è che, per GB, l'ormai onnipresente SFII non esiste. Dategli un'occhiata.

Paolone

I due "gemelli" a confronto

La scelta del lottatore...

All'interno del tempio shaolin (o all'esterno?)

E brava Sonya, anche questa volta ha vinto

Voolare, ooh oh

GAME BOY	
GRAFICA + sprite enormi - ma male animati	79
SONORO + Nel complesso d'effetto - ma alla lunga ripetitivo	80
GIOCABILITA' + Non è difficile iniziare + L'azione non è mai confusa	86
LONGEVITA' + Parecchi livelli - Ma troppo simili l'un l'altro	69
ACCLAIM	78

VENDITA PER CORRISPONDEN…

BATMAN Returns

Combatti contro il malvagio pinguino e l'imprevedibile catwoman.

Super Double Dragon

Nuove fantastiche missioni aspettano i nostri tre eroi in questo picchiadu…

Super Off Road

16 piste da sballo ,64 configurazioni di vettura, per questa avvincente ga…

Manuale Italiano

L.129.000

Super Strike Gunner

Alla guida del potente f14 gunner sei l'ultima speranza per il pianeta te…

Manuale Italiano

L.139.000

The Magical Quest

Il primo Fantastico gioco interamente in italiano.

M.Kombat L.149.000

Super Tennis L.119.000

Final Fight L.139.000

E.F. Champ L.119.000

Tiny Toons L.139.000

WWF L.149.000

Castelvania 4 L.139.000

S.Star Wars L.139.000

Turtless 4 L.139.000

Prince of P. L.149.000

UN Squadron L.149.000

TOM & Jerry L.139.000

Star Wing L.139.000

Basketbrawl L.119.000

Fatal Fury L.159.000

Mario Kart L.119.000

Super Aleste L.139.000

7 SAGA L.119.000

Road Runner L.149.000

Robotector L.139.000

Mystic Quest

2 Mb di memoria e 80 pagine di manuale , centinaia di luoghi da visitare per l'unica RPG/Arcade in grado di eguagliare Zelda

Manuale Italiano.

L.75.000

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Con l' acquisto di una cartuccia in aggiunta alla console Trasporto OMAGGIO.

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

L.319.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console

L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console +

Tetris + cuffie + Batterie

L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.

L.59.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

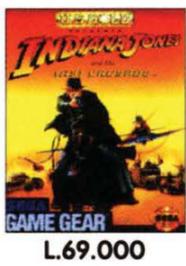
L.59.000

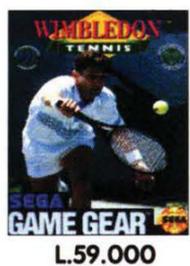
L.59.000

** Tutte le ultime novità in pronta consegna. **

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

ZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000

GAME GEAR L.239.000

L.59.000 L.69.000 L.59.000

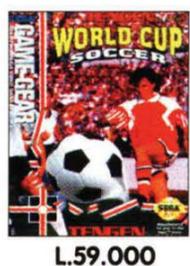
AMIGA CD 32

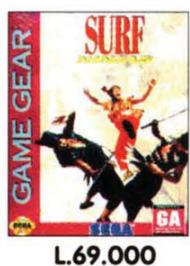
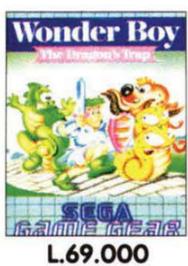
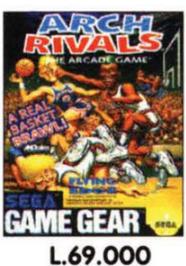
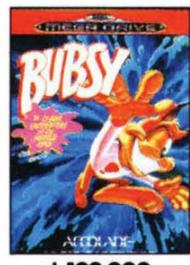
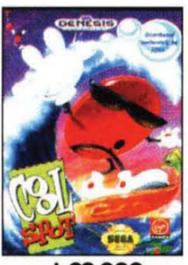
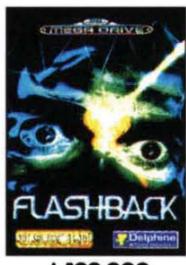
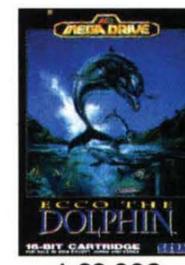
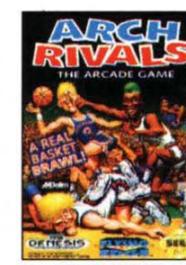
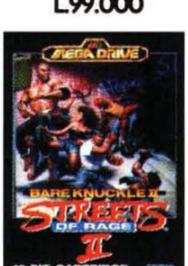
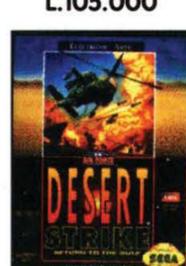
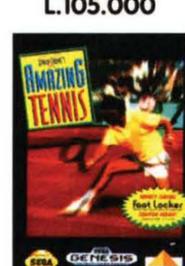
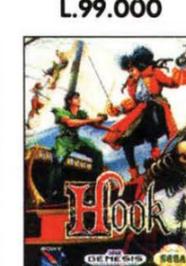
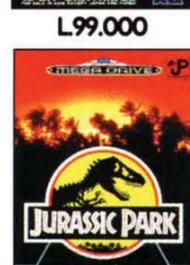
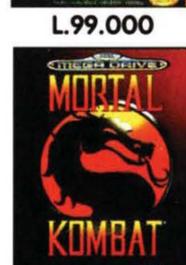
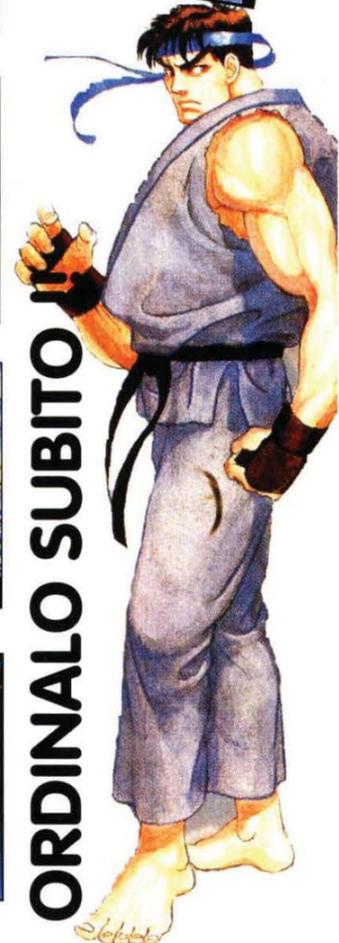
AMIGA CD 32 L.689.000 Iva Inclusa

E SU RICHIESTA

Servizio AIR

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

L.59.000 L.69.000 L.59.000

L.69.000 L.69.000 L.69.000

Street Fighter II CE L.138.000

L.109.000 L.99.000 L.109.000 L.105.000 L.105.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000

L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.119.000 L.109.000

L.109.000 L.99.000 L.99.000 L.129.000 L.109.000 L.99.000 L.109.000 L.99.000

L.29.000 L.29.000 L.29.000 L.29.000 L.29.000 L.69.000 L.29.000 L.29.000

ORDINALO SUBITO!

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

Servizio di vendita per Corrispondenza

81

GIOCATORI	1 - 4
LIVELLI	51 territori
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

GENERAL CHAOS™

Il generale saltò giù dalla branda, si stirò nella rarefatta aria del mattino e, dopo essersi calato il cappello da ranger sugli occhi, uscì dalla tenda verso un giorno incendiato dal calore del sole...

Dura la guerra, eh? E anche poetica, a volte. In guerra vengono fuori le cose migliori (poche) e le cose peggiori (decisamente troppe) dell'uomo. I generali di cui tratta il gioco, però, non sono del tipo da me descritto nel cappello: romantici, sul campo assieme alla truppa, primi in battaglia... Sono alquanto diversi: seduti in comode poltrone sul bordo delle piscine delle rispettive ville scelgono gli obiettivi militari lanciando freccette sulla mappa e mandano a morire manciate di uomini eroici con un sorriso e un calice di vino sulle labbra. A parte tutta questa mia retorica, General Chaos è un gioco abbastanza carino e piuttosto semplice, come trama: è in atto una guerra tra due nazioni, quella di Moronica (capeggiata dal Generale Chaos) e quella di Viceria (condotta dal Generale Havoc)(ma non era un X-Man? Boh...). Questo conflitto dura ormai da molti anni e i due geni tattici, accortisi di quanto fosse dispendioso in termini di vite umane, hanno preferito cambiare tipo di combattimento, affidando le missioni a gruppi di due o cinque uomini, ognuno altamente specializzato nell'uso della propria arma. Le battaglie si riducono così a schermaglie fra squadre di calcetto (un po' più cattivo del calcetto) - ma in fondo in fondo lo sport non è che un modo pacifico di sfidare e sconfiggere gli altri, no?

Le opzioni vi permettono di scegliere il numero di giocatori (1, 2 assieme o uno contro l'altro, 3 o 4; queste due opzioni compaiono solo se avete la periferica adatta) o il tutorial, che vi insegna brevemente tutto ciò che c'è da sapere su come si comandano gli omettini, dopodiché si passa all'azione di gioco. La simulazione è abbastanza realistica, nel senso che effettivamente in battaglia le decisioni vanno prese nel giro di millesimi di secondo, ma c'è anche da dire che in una squadra di commando addestrati ogni uomo è capace di gestirsi da solo (nel limite degli ordini), mentre qui dovete pensare voi per tutti i componenti il team. Il modo in cui comandate i vostri soldatini è abbastanza macchinoso, specialmente all'inizio, quando giocare contro la console sembra una passeggiata dal macellaio, visto che il 68000 del MD pensa e agisce più velocemente di voi.

Ok, ragazzi: li abbiamo chiusi in un angolo

Ok, ho vinto con un colpo sleale, ma c'est la guerre (in basso a destra)

La mappa di una delle campagne; scegliete un territorio e...

Fine di una campagna...

Moronican Gazette
CHAOS WINS

Ooops, sono scivolato!

Dobbiamo distruggere il silo nemico

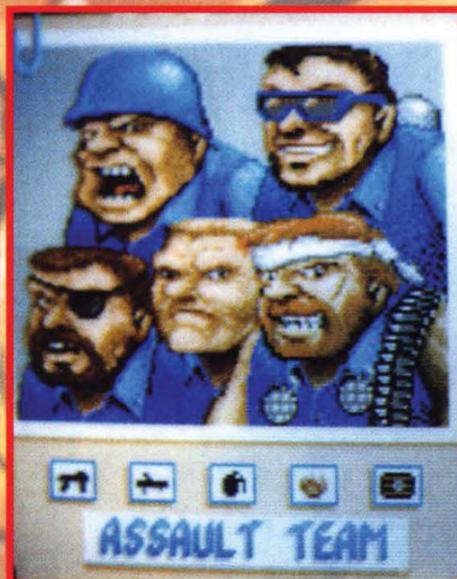
C'è la possibilità di farsi medicare un medico durante l'azione

I CINQUE ASSI DELLA GUERRA

Allora, ecco qui in formazione serrata i cinque specialisti del combattimento. Vediamo, dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra:

- LAUNCHER. Il prototipo del soldato perfetto. La vita militare è tutto quello di cui ha bisogno, oltre al suo lanciamissili. Spara fino a 150 metri, ma è un po' lento a ricaricare e gli ostacoli fermano i missili. Il suo simbolino è, lì in basso, il secondo da sinistra.
- SCORCHER. Da piccolo gli dicevano sempre di non giocare col fuoco, adesso lo pagano per farlo. Strana la vita, no? Ma bella, soprattutto fino a quando uno fa quello che gli piace, ovvero barbecue di tutto. Cattivissimo, efficace anche contro tre nemici di fila ma con un raggio d'azione di soli cinque metri. Simbolino? Fiammella...
- BLASTER. Voleva imparare a fumare perché era nervoso e voleva rilassarsi, pensava di avere sottomano dei sigari e invece... Boom! Così adesso è sempre nervoso, ha un occhio di meno e fa un lavoro che di certo non migliora la situazione. Le esplosioni che causa sono molto potenti ed efficaci, ma anche per loro il raggio d'azione è limitato a una diecina di metri. Mi sembra scontato il simbolino: l'ultimo sulla destra.
- GUNNER. Il pistolero (o pistola, che spesso si equivalgono) del gruppo. Spacca tutto con il suo mitra: 40 metri di raggio per una doccia d'acciaio che può venire ostacolata da oggetti o essere momentaneamente interrotta dall'inceppamento del mitra.

- CHUCKER. I più fuori di testa del gruppo (mi ricordano un tizio tratto dal film "Fratelli nella Notte", quello che girava con la granata al collo come ciondolo), sono piuttosto efficaci, seppure un po' lenti, con un range di 50 metri e la capacità evitare gli ostacoli con i lanci.

Di seguito le sei diverse ricette che vi vengono messe a disposizione (NB solo quattro tra cui scegliere per missione): le due squadre d'assalto, le due di demolizione e le due speciali: forza brutae il duo di commando.

Ok, ragazzi, fuoco a volontà

Giocando molto ci si fa la mano, però, e la giocabilità risale a livelli più che accettabili, a mio avviso. Per quanto riguarda la grafica bisogna dire che le animazioni e le caratterizzazioni dei personaggi sono eccezionali: i tipetti sono veramente esilaranti e danno proprio l'impressione di essere usciti da film "di guerra" tipo Hot Shots 2. Il sonoro è ben curato, con begli effetti ma una musica un po' ripetitiva. Tornando alla giocabilità è da sottolineare anche un doppio modo di giocare: quando vi va di cambiare gestione dei personaggi (è a rotazione, prima dovete indicare a ognuno dove andare e poi fate sparare tutti assieme) potete passare al duo di pazzi commando, il cui sistema di controllo è più immediato e consente decisioni più veloci (il che compensa per una squadra più che dimezzata). Ci sono anche delle piccole sezioni di picchiaduro: quando due soldati sono troppo vicini scompaiono in una nuvoletta e poi sta a voi, con una semplice gestione "calci-pugni e parata" (I'm afraid no SF2, Marco) vincere la scaramuccia. Infine 17 scenari per tre campagne consecutive (51 livelli in tutto) assicurano una buona longevità. Sempre che riusciate a superare l'impatto iniziale (leggete il box di VF, che non c'è riuscito, anche perché lui è un pensatore pacato...). A me è piaciuto, gli avrei dato anche un po' di più, ma è un titolo particolare che può non piacere. Provatelo se potete. Adesso lasciatemi andare a respirare il profumo di napalm, che sa di vittoria anche di sera, dopo aver scritto l'ultima recensione di tutta la rivista.

Alex

Gli scontri sul confine sono aspri...

Ma alla fine uno ha le proprie soddisfazioni

VF

Fino a quando non cominciate a giocare le impressioni sono ottime: quegli squilibrati di Chaos e Havoc hanno un concetto decisamente iperbolico della guerra: le truppe sono praticamente l'incrocio tra Rambo, Godzilla e un Kamikaze in modo berzerk. Una massa di imbecilli votati alla distruzione, e la presentazione del gioco, lo stile grafico da cartoon, le armi a disposizione e i diversi tipi di commando rendono molto bene lo spirito di un gioco dall'aspetto molto simpatico. Anche il concept è divertente è innovativo con il controllo in contemporanea di cinque commando, peccato che precipiti nella voragine di una giocabilità a livelli minimi: è molto difficile controllare con coerenza tutti gli omini in tempo reale, e vi si rinuncia presto a favore di una tattica di gioco approssimativa, peccato. Anche giocare con un amico non aiuta moltissimo in questo senso, mentre deve essere un vero caos giocare in quattro in contemporanea tramite l'apposito adattatore joypad della EA, peccato non aver avuto la possibilità di provarlo.

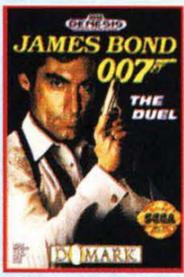
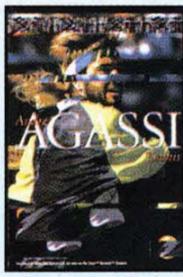
MEGA DRIVE	
GRAFICA + ottime caratterizzazioni + fondali carini	84
SONORO + effetti molto belli + musiche discrete	80
GIOCABILITA' - difficile iniziare + però prende bene	80
LONGEVITA' + o non lo finirete mai - o lo finirete subito	79
ELECTRONIC ARTS	81

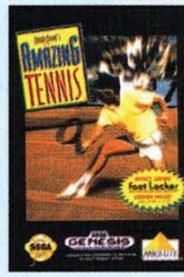
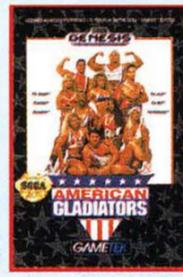
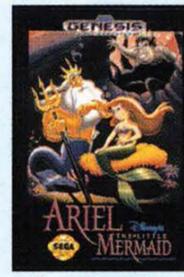
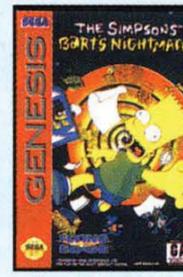
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

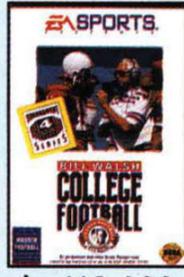
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SEGA MEGADRIVE AMERICANE E GIAPPONESI

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 83.000

L. 99.000

L. 77.000

L. 105.000

L. 88.000

L. 77.000

L. 99.000

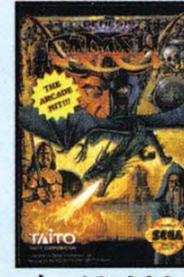
L. 115.000

L. 57.000

L. 115.000

L. 89.000

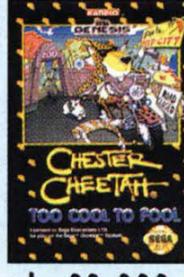
L. 19.000

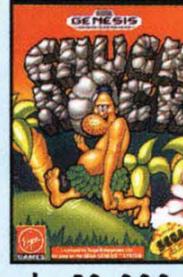
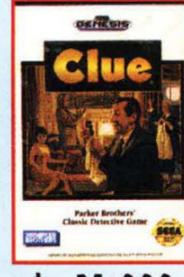
L. 97.000

L. 78.000

L. 67.000

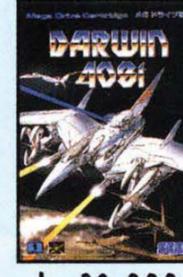
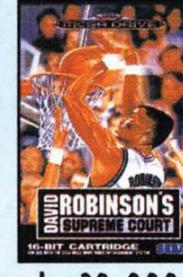
L. 89.000

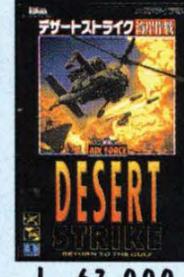
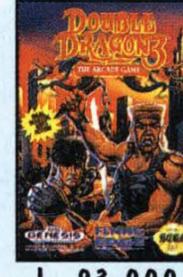
L. 92.000

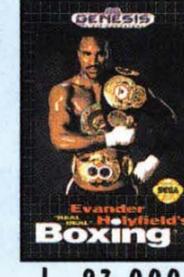
L. 98.000

L. 99.000

L. 37.000

L. 79.000

L. 75.000

L. 59.000

L. 68.000

L. 32.000

L. 39.000

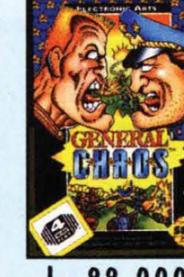
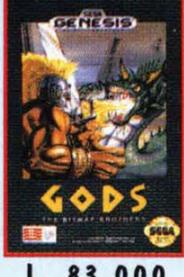
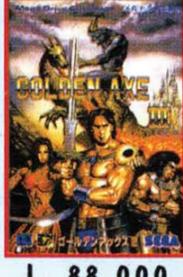
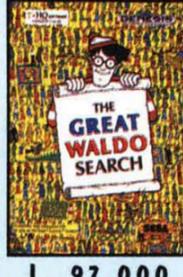
L. 98.000

L. 67.000

L. 93.000

L. 79.000

L. 97.000

L. 87.000

L. 97.000

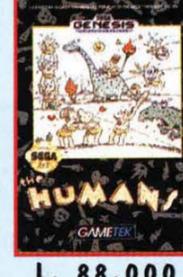
L. 59.000

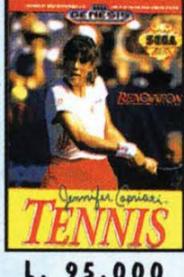
L. 97.000

L. 99.000

L. 83.000

L. 88.000

L. 97.000

L. 67.000

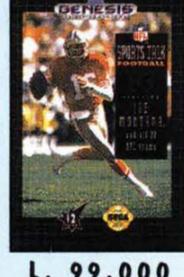
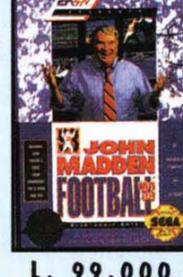
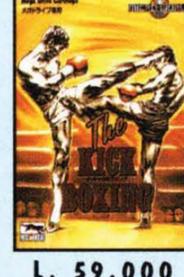
L. 89.000

L. 38.000

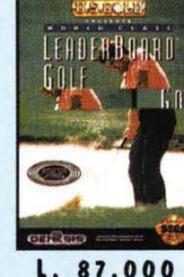
L. 89.000

L. 88.000

L. 105.000

L. 95.000

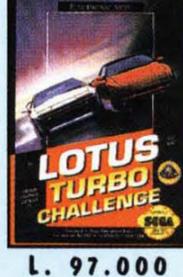
L. 109.000

L. 107.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 59.000

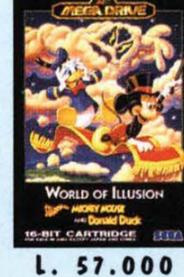
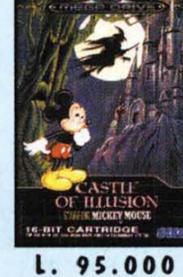
L. 75.000

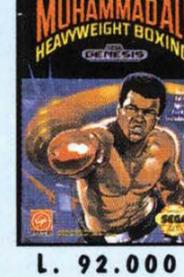
L. 97.000

L. 87.000

L. 99.000

L. 33.000

L. 97.000

L. 88.000

L. 99.000

L. 57.000

L. 95.000

L. 87.000

L. 92.000

PRETENDI ESCLUSIVAMENTE CARTUCCE ORIGINALI

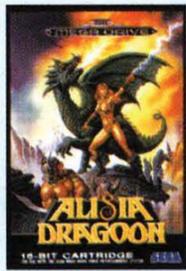
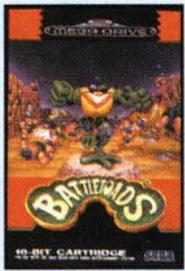
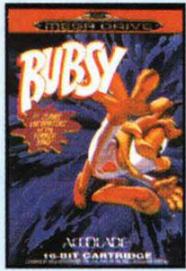
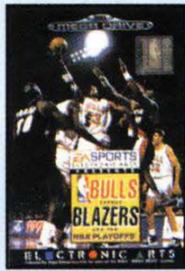
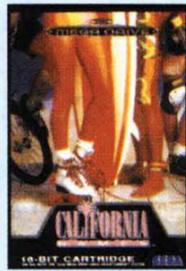
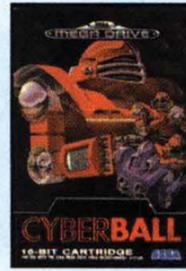
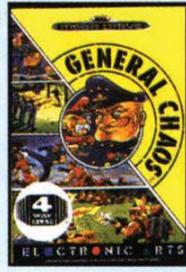
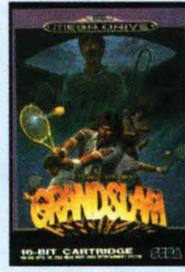
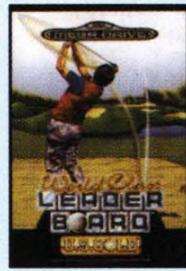
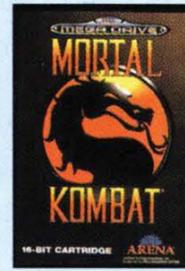
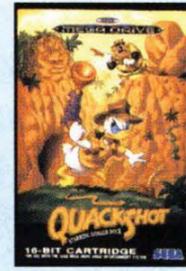
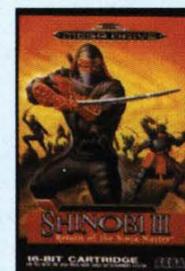
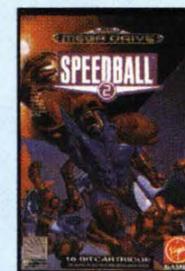
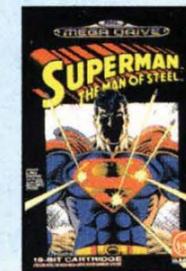
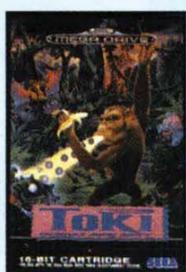
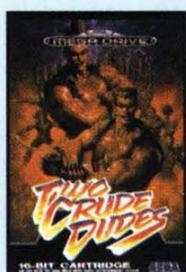
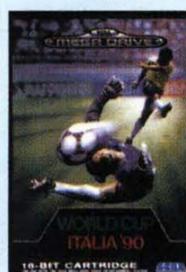
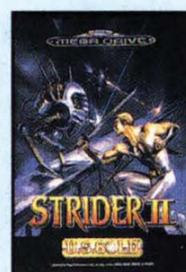
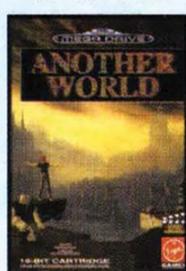
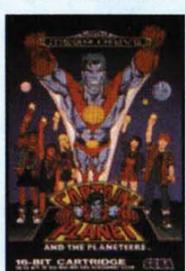
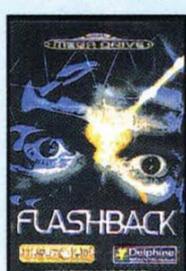
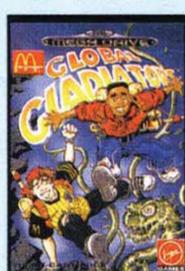
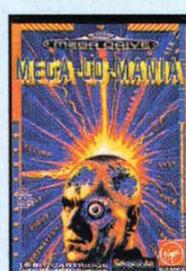
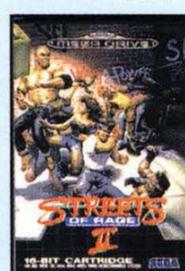
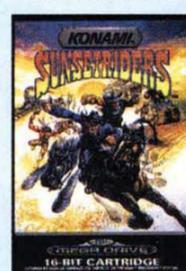
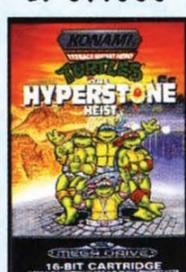
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SEGA MEGADRIVE EUROPEE CON MANUALI IN ITALIANO

FAX 051-344.906 o 345.100

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

L. 49.000 L. 47.000 L. 85.000 L. 45.000 L. 97.000 L. 93.000 L. 45.000 L. 57.000 L. 45.000

L. 57.000 L. 54.000 L. 99.000 L. 109.000 L. 57.000 L. 55.000 L. 105.000 L. 45.000 L. 119.000

L. 109.000 L. 115.000 L. 45.000 L. 57.000 L. 57.000 L. 89.000 L. 106.000 L. 119.000 L. 55.000

L. 109.000 L. 109.000 L. 109.000 L. 55.000 L. 45.000 L. 55.000 L. 45.000 L. 45.000 L. 105.000

L. 89.000 L. 57.000 L. 58.000 L. 45.000 L. 49.000 L. 49.000 L. 45.000 L. 98.000 L. 98.000

L. 49.000 L. 89.000 L. 79.000 L. 105.000 L. 105.000 L. 87.000 L. 99.000 L. 107.000 L. 98.000

L. 105.000 L. 109.000 L. 99.000 L. 79.000 L. 138.000

LE NOVITA'

DOUBLE CLUTCH - ULTIMATE SOCCER - CHUCK ROCK 2 - DAVIS CUP TENNIS - FANTASTIC DIZZY - ALLADIN - WIMBLEDON TENNIS - HOOK - PUGGSY - WIZ'N'LIZ - CLIFFHANGER - DRACULA - SENSIBLE SOCCER - COSMIC SPACEHEAD - LAST ACTION HERO - ASTERIX e tante altre. TELEFONA SUBITO !! 051-343.504

I PROFESSIONISTI DELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

? 88

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

GOOF TROOP

Topolino e Paperino sono sempre stati i personaggi Disney più inflazionati negli annali della storia videoludica. E al caro vecchio, simpatico Pippo, chi ci pensa? Beh, finalmente qualcuno si è deciso. E guarda un po', si tratta proprio dell'arcinota Capcom...

Credo che la Capcom sia, dopo la Nintendo, of course, la ditta di software più nota ai possessori di Super Nes. E questo perché ci ha regalato indimenticabili pietre miliari del calibro di Street Fighter II o Super Ghouls 'n' Ghosts o la saga di Final Fight. Era un po' di tempo che non la vedevamo; ma non perché se ne stesse con le mani in mano, no; piuttosto perché era impegnata a convertire il suo picchiaduro più famoso per le altre console (Pc Engine e Megadrive), e anche perché dava gli ultimi ritocchi all'edizione Turbo per il gioiellino di mamma Nintendo. Ma eccola ritornare con un'altra delle sue originali e divertenti trovate videoludiche: stavolta si tratta di un gioco che si piazza a metà tra un arcade adventure e un platform, praticamente una specie di gioco a puzzle, dove dovrete usare molto più le meningi che i riflessi.

Goof Troop appare realizzato con la tradizionale perizia e maestria dei programmatori capcomiani: grafica e sonoro sono come al solito nettamente sopra la media, come pure la giocabilità, che risulta inconfutabilmente elevata e fornisce alla cartuccia gli

Ciao Pippo, ma guardati alle spalle piuttosto di salutare

Ma cos'è, l'alabarda spaziale di Goldrake?

Una bella agilità per evitare quelle lame. Ma le ha evitate?

ALEX

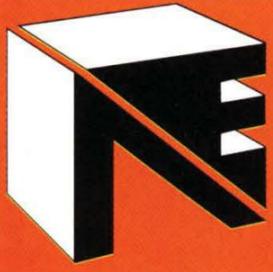
Bellino, giocarci ti fa sentire veramente intelligente: gli enigmi sono quasi tutti abbastanza semplici (almeno una volta entrati nel giusto sistema di idee) e i cattivi non lo sono poi più di tanto. L'unica cosa che mi ha indisposto un po' è il fatto che una volta che si entra ed esce dallo schermo tutti i cambiamenti che si sono fatti (a parte quelli veramente importanti, tipo ricostruire un ponte o cose del genere) sono da rifare, per cui se avevate speso cinque minuti a spostare pesi, beh, prendetevela con comodo... Per il resto ok, animazioni, grafica e sonoro sono a posto. Anch'io lo regalerei a MA, pardon, al fratellino piccolo...

Oh no: la chiave l'ho lasciata due quadri più in là

aggettivi di "incredibilmente accattivante e coinvolgente", che non posso proprio fare a meno di appiopparle.
Un appunto da fare, comunque, ce l'ho. Il fatto è che sono rimasto stupito dalla totale assenza di una selezione del livello di difficoltà, e questo dà luogo a una longevità piuttosto limitata.
La storia è quella di Pippo che un bel mattino va a pescare col figlioletto Max. Già qui il primo punto di stupore: lo sapevate che Pippo ha un figlio? Beh, quelli della vecchia guardia come me, che non leggono Topolino da almeno sei anni, sicuramente no. E con chi lo avrebbe fatto, poi? (Quelli della guardia ancora più vecchia, come me, sanno invece che Max è il figlio adottivo di Pippo, che l'ha trovato un bel giorno sullo zerbino d'entrata - vedi serie televisiva americana - e io ho una mezza idea che quelli della Disney abbiano battuto noi della redazione sul tempo a proposito di una certa persona... NdAlex).

Max, lascia stare i serpenti!

Comunque, procediamo.
Dicevo... Un bel mattino il caro vecchio Pippo se ne va a pescare allegramente in mezzo al mare col figlioletto Max e gli amici Pietro Gambadilegno (e da quando Gambadilegno e Pippo sono amici?) e rispettivo figlioletto Pietro Junior (e da quando Gambadilegno ha anche lui un figlio? Comincio a sentirmi davvero vecchio).
Ben presto però, la placida quiete della tranquilla gita in barca viene funestamente interrotta dal profilarsi di un veliero battente bandiera pirata. In quattro e quattr'otto questa sinistra imbarcazione si avvicina ai nostri amici e, in men che non si dica, rapisce Pietro e suo figlio. L'intrepido Pippo non può di certo restare indifferente a questo turpe misfatto e così decide coraggiosamente di seguire di soppiatto il grande veliero pirata, il quale si allontana a vele spiegate.
Dopo un astuto e lungo pedinamento, l'intrepido Pippo e l'eroico Max giungono su un'isola, il covo dei pirati. Decisi a liberare gli amici senza chiedere rinforzi (altrimenti, perché avrei detto che Pippo è intrepido?), i nostri eroi sbarcano con cautela e si avventurano nei meandri della misteriosa isola.
Dopodiché tocca ovviamente a voi.
Il gioco si presenta in prospettiva isometrica dall'alto, e ricorda molto (come impostazione grafica e generale dell'azione) il mitico

I vasi saranno pur lì per qualcosa, no?

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE

Titolo	Prezzo
ALIENS 3	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AQUATIC GAMES	L. 59.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 29.000
BATMAN	L. 59.000
BED O MAN - FLIPPER	L. 39.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BONANZA BROS	L. 39.000
BULLS VS LAKERS	L. 69.000
CHUCK ROCK	L. 69.000
CIKI CIKI BOY	L. 59.000
COLOMUS	L. 49.000
CYBORG JUSTICE	L. 69.000
DHANA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4081	L. 29.000
DAVID ROBINSON BASKET	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DINOLAND	L. 49.000
D. DUCK QUACKSHOT	L. 49.000
DOUBLE DRAGON II	L. 59.000
ELEMENTAR MASTER	L. 69.000
EUROP. CLUB SOCCER	L. 69.000
F-Z AXIS	L. 39.000
FATAL LABTRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 49.000
G-LOC	L. 59.000
GAIN GROUND	L. 29.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 69.000
HOME ALONE	L. 69.000
HUMANS	L. 69.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES BOND 007	L. 59.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOE MONTANA II	L. 49.000
JORDAN VS BIRD	L. 69.000
KID CHAMALEON	L. 49.000
KICK BOXING	L. 69.000
KING OF MONSTER	L. 69.000
MEGAPANEL	L. 49.000
NINJA BURAI FIGHTING	L. 39.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
PAPERBOY	L. 69.000
PGA TOUR GOLF 2	L. 59.000
POWER ATHLETE	L. 69.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO FOOTBALL	L. 39.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 59.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROGER C. BASEBALL	L. 59.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SHADOW OF THE BEAST I	L. 39.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
STORMLORD	L. 29.000
STRIDER II	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TAZMANIA	L. 69.000
TECNOCOP	L. 39.000
TIGER	L. 29.000
TOM JAM EARL	L. 39.000
WARP SPEED	L. 49.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
XDR 2001	L. 29.000

DISPONIBILI MEGADRIVE
FANTASTIC DIZZY
ALADDIN

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
ADDAM FAMILY	L. 119.000
ALADDIN	TELEFON.
AMERICAN GLADIATOR	L. 119.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
B. WALSH COLLEGE FOOTBALL	TELEFON.
BLASTER MASTER 2	L. 99.000
BOB	L. 99.000
BRAM STOKER'S DRACULA	L. 129.000
BUBSY	L. 99.000
BULLS VS BLAZER	L. 109.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 89.000
COOL SPOT	L. 109.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 109.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 89.000
EX-RANZA	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	TELEFON.
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FATAL FURY	L. 99.000
FLASHBACK	TELEFON.
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 89.000
GUNSTAR HERO	TELEFON.
HOOK	TELEFON.
JUNGLE STRIKE	L. 109.000
JURASSIC PARK	TELEFON.
KING SALMON-FISHING GAME (USA)	L. 99.000
LEADERBOARD GOLF	L. 69.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
MOHAMM. ALI BOXING '93	L. 99.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MIG 29 FULCRUM	L. 119.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA BASKET	L. 79.000
NBA ALLSTAR CHALL. - BASKET	L. 99.000
NHLPA HOCKEY'93	L. 69.000
NIGHTMARE - SIMPSON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 99.000
PIRATES GOLD	TELEFON.
PREDATOR II	L. 69.000
RAMPART	L. 99.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 89.000
ROBOCOP 3	TELEFON.
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SHINOBI II	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SIMPSON	L. 89.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 119.000
SPIDERMAN / X-MAN	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3	L. 89.000
STARFLIGHT (USA)	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 89.000
SUMMER CHALLENGER	L. 99.000
SUNSET RIDER	L. 109.000
SUMO FIGHTING	L. 119.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 79.000
SUPER KICK-OFF	L. 119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
TAZMANIA	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 78.000
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 69.000
TERMINATOR 2	L. 99.000
THE YOUNG INDIANA JONES	L. 119.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 89.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 99.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 89.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
WORLD OF ILLUSION	L. 79.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 79.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 119.000
X-MAN (PAL)	L. 99.000

OFFERTISSIMA !
JOYPAD 6 TASTI PER MEGADRIVE

NOVITÀ !
JOYSTICK MEGADRIVE L. 19.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

MEGA-CD 2
L. 499.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PER MEGA-CD

OFFERTE DEL MESE

Titolo	Prezzo
FUNKY HORROR BAND	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 49.000
SOUL FACE	L. 69.000
ERNEST EVAN	L. 69.000
WONDER DOG	L. 69.000
STREET OF RAGE + SHINOBI + COLOMUS + GOLDEN AXE	L. 99.000

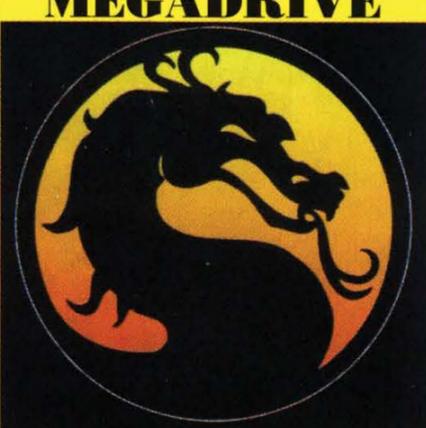
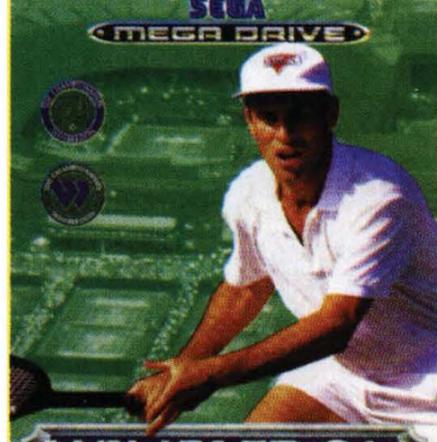
SONIC PLUS "CD"
L. 139.000

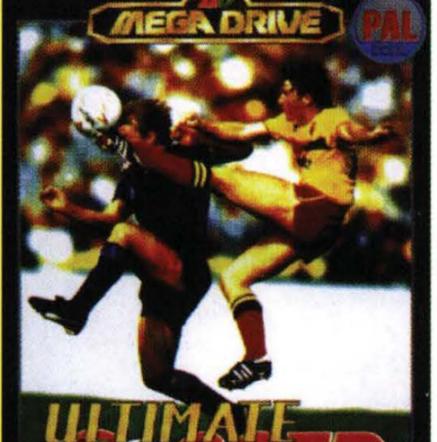
ULTIME NOVITÀ

• SLIPHEED • ROBO ALESTE
• POWER FACTORY • NIGHT STRIKER
• KEDO FLAYER • SPIDERMAN
• TERMINATOR • MONKEY ISLAND
• DUNE • LAST ACTION HERO
... e tanti altri...

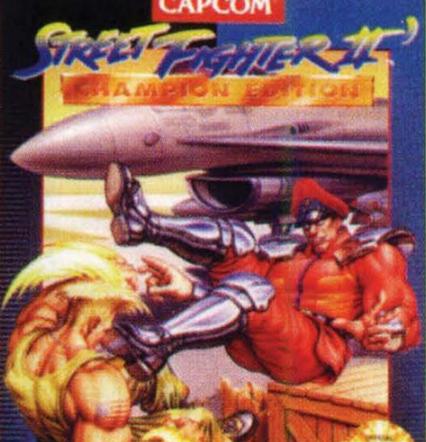
NEW CDX 2.0

NOVITÀ ASSOLUTA !!!
Non necessita di modifiche!
E' una semplice cartuccia.
Potrete così usare, su un qualsiasi MEGA-CD, un qualsiasi gioco, sia esso USA, Japan o Europeo.

MAGIC ADAPTOR L. 39.000
FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

NEW EURO JAPAN L. 19.000
ADATTATORE CARTUCCE PER UTILIZZARE I GIOCHI GIAPPONESI SUL MEGADRIVE EUROPEO.

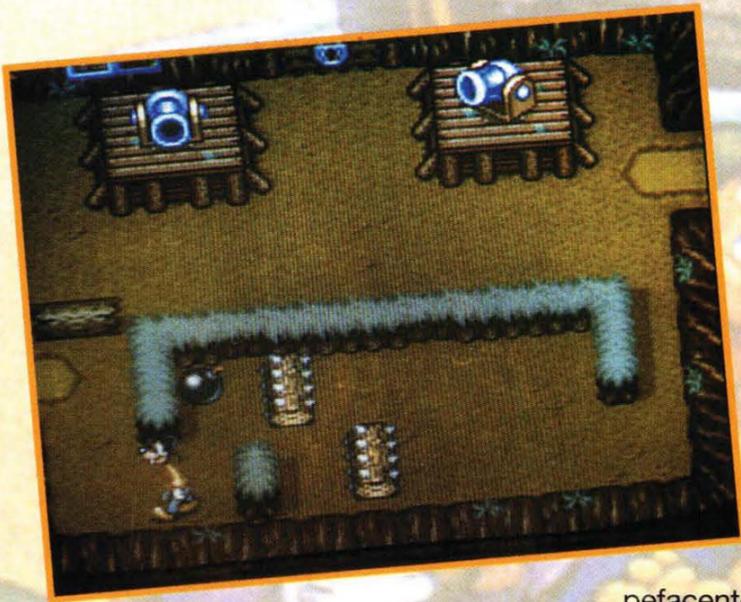
TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO
CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !

OFFERTA SPECIALE

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA SPECIALE

GOOF TROOP

Legend of Zelda che noi tutti abbiamo giocato sulla nostra console preferita. Si può giocare da soli o in coppia, scegliendo arbitrariamente se muovere Pippo o Max. Pippo è più lento del figlioletto, ma al figlioletto necessitano più colpi per mettere ko i pirati che infestano l'isola.
Il sistema di gioco è davvero semplice e dalla comprensione immediata, come pure geniale è l'idea

Che rumori strani: starà per scoppiare un temporale?

Giochiamo a tappare i buchi con sotto i pirati?

di un sistema di password per poter ricominciare dall'ultimo stage visitato.
Riguardo al sistema di gioco: si parte con tre vite e si usano tre tasti del Joypad, con cui è possibile raccogliere gli oggetti (un massimo di due), selezionare quello da usare, usare l'oggetto selezionato, raccogliere corpi contundenti (del tipo massi, noci di cocco, bombe ecc.), lanciarli, interagire con lo sfondo (parlare con determinati personaggi o leggere determinati messaggi). Vi assicuro che è molto più difficile da descrivere che da giocare. E' incredibile come i programmatori capcomiani siano riusciti a condensare in maniera così compatta e semplice tutte queste azioni in pochi tasti, rendendo inoltre il tutto stupefacentemente giocabile.
Per riuscire a terminare uno stage dovrete risolvere tutta una serie di enigmi, come ad esempio il trovare una tavola di legno per costruire un ponte o il muovere un tot di massi nella sequenza giusta per poter azionare l'apertura di un cancello, o il trovare la chiave che apre la porta giusta.
Goof Troop risulta divertente e mai noioso; il problema è che lo si finisce abbastanza presto (io ho impiegato circa due ore). Poi, come per le altre avventure (a differenza degli arcade), è ben difficile che lo si rigiochi spesso. In ogni caso, per quel che dura, è davvero il massimo; e poi, come ben sapete, la difficoltà è molto soggettiva, quindi se Goof Troop titilla il vostro interesse, tentate di provarlo prima di acquistarlo e rendetevi conto personalmente dello standard di difficoltà. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Mi sembra un po' inefficace come arma contro un'armatura, ma proviamo

VF

Se dalle foto vi aspettate un gioco d'azione non potreste che restarne delusi: spesso e volentieri l'azione più proficua ai fini del gioco è la fuga, non tanto per la cattiveria dei nemici quanto per la perdita di tempo visto che questi cattivi proprio non sono. E' invece interessante come puzzle game, grazie all'azione che lo movimenta un po' e all'interazione con gli oggetti che trovate sparsi per l'area di gioco. Simpatico ma riservato ai più piccoli.

MA

Goof Troop è, fondamentalmente, un gioco per bambini: il livello di difficoltà è bassissimo e i problemi da affrontare sono elementari al massimo. Questo se giocate da soli, perché in due è ancora più semplice. Tutto ciò può e non può essere una critica, visto che GT è inteso come un gioco per bambini: guardandolo in quest'ottica, diventa uno dei migliori del suo genere, visto che è realizzato impeccabilmente ed è pure divertente da giocare. Se quello che vi serve è un giochino semplice semplice, magari per il vostro fratellino piccolo (se ce l'avete), potrebbe anche fare al caso vostro. Dalla Capcom mi sarei aspettato qualcosa di diverso, comunque non è poi così male.

Mmm, alito pesante? Il mio pro-pro-prozio diceva sempre...

Ho sempre sognato di fare l'equilibrista

SUPER NES	
GRAFICA +ben definita e molto colorata	90
SONORO +simpatici gingle d'accompagnamento	88
GIOCABILITA' +incredibilmente coinvolgente +accattivante	95
LONGEVITA' piuttosto variabile	79
CAPCOM	88

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO Famicom

Asterix
Bram Stoker's Dracula
Cliffhanger
Death Blade
Equinox
F1 Circus Limited 2
Fatal Fury 2
Final Fight 2
Ivan Stewart Super Off Road
Jurassic Park
Legends Of The Ring
Mortal Kombat
Nigel Mansel World Champion
Pop'n Twin Bee
Rock'n Roll Racing
Run Saber
Street Fighter 2 Turbo
Striker
Super Battletoads
Super Bomber Man
Super Mario All Star
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
The seven saga
Top Gear 2
Utopia
World Heroes
Zombie ate my neighbros

GAME GEAR

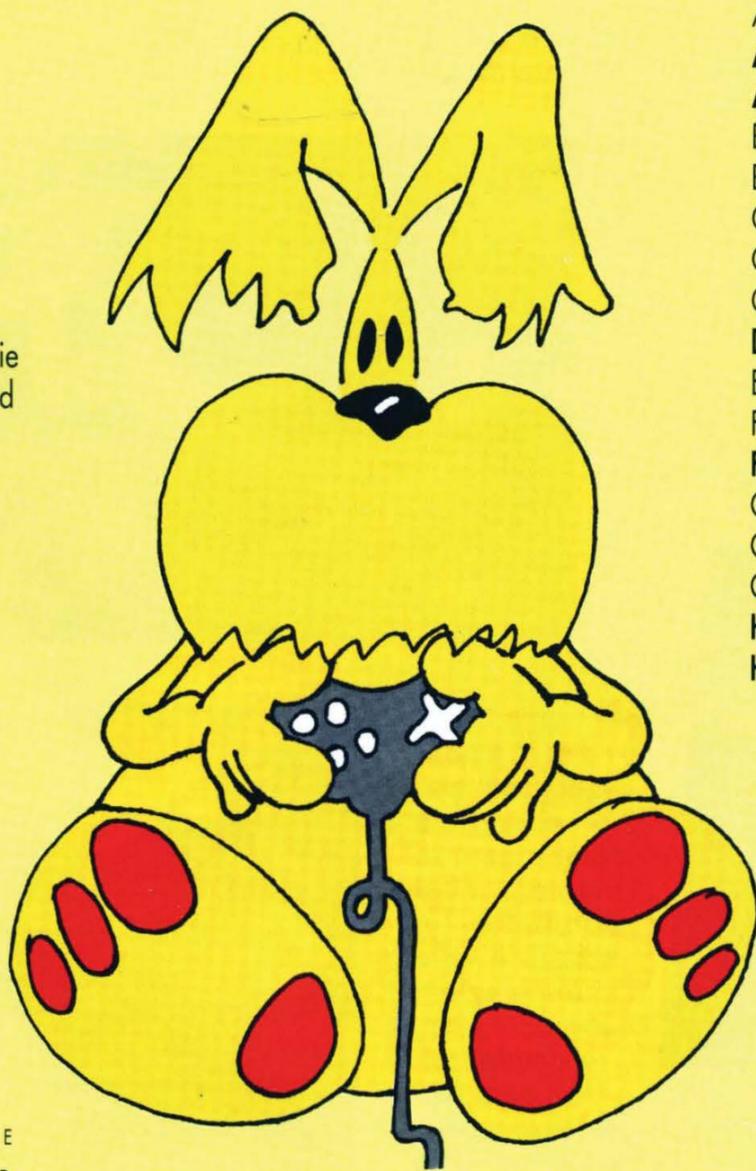
Addams Family
Bart Vs World
Bram Stoker's Dracula
Chuck Rock 2
Defender Of Oasis
Doreamon
Double Dragon
Hook
Incredible Crash Dummie
James Pond 2 - Robocod
Jurassic Park
Micro Machine
Mortal Kombat
Powerstrike
Star wars

MEGA CD

Bram Stoker's Dracula
Chuck Rock
Ecco The Dolphin
Hook
Jaguar
Sonic Cd
The Terminator
Thuderhawk

Disponibili giochi per Gameboy e giochi usati per Super Nintendo
Telefonate per informazioni sul 3DO

MEGA DRIVE

Addams Family (Europeo)
Aladin (Eur)
Asterix (Eur)
Bubsy (Europeo)
Bulls vs Blazer
Chuck Rock 2 (Eur)
Cliffhanger (Eur)
Cool Spot (Eur)
Dracula (Eur)
Ecco The Dolphin
Flashback (Eur)
Formula 1 Racing (Eur)
General Chaos
Golden Axe 3
Gun Star Hero (Eur)
Hauting Starring Polterguy
Hook (Europeo)
James pond 3
Jungle Strike (Eur)
Jurassic Park (Eur)
Landstalker (Eur)
Micro Machines (Eur)
Mig 29 (Eur)
Mortal Kombat (Eur)
Ninja Turtles (Eur)
Out of this world (Eur)
Populous 2 (Eur)
Ranger-X (Ex-Ranza) (Eur)
Rocket Knight Adv. (Eur)
Rolling Thunder 3
Shining Force (Eur)
Shinobi 3
Street Fighter 2 (Eur)
Srteet of rage 2 (Eur)
Strider 2 (Eur)
Sunset Rider (Eur)
T2 judgment Day
The Flinstons (Eur)
Thunder Force 4 (Eur)
Tiny Toons (Eur)
Ultimate Soccer (Eur)
WWF Royal Rumble (Eur)
X-Man (Eur)
Zombies Ate my N. (Eur)

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
T. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dalle 11 alle 19,30 continuato
dal LUNEDÌ al SABATO.

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo Posta.

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole Case Produttrici.

TELEFONATE PER INFORMAZIONI SUL 3DO

DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY E GIOCHI USATI PER SUPER NINTENDO

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

STUDIO BERSANI

95

PINBALL FANTASIES

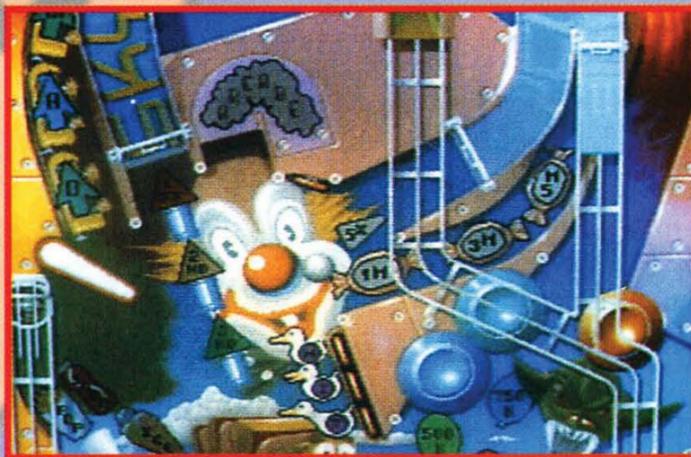
Ad eccezione di Dragon's Fury per Megadrive, le console non hanno mai avuto una grossa quantità di giochi dedicati ai mitici flipper, ma oggi, grazie alla tecnologia del CD32, siamo in grado di giocare con il miglior simulatore del genere.

GIOCATORI	1-8
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Cosa avrà mai di bello un simulatore di flipper su console? Semplice, primo non spendete neanche una monetina, secondo non dovete assomigliare a Rambo per muovere il flipper (basta la pressione di un tasto) e terzo... lo slot delle monetine non vi frega i gettoni!
Scherzi a parte cominciamo con la recensione...

La parte inferiore di "Speed Devils"...

Pinball Fantasies presenta quattro diversi tipi di flipper: il primo è una sorta di corsa all'ultimo miglio il cui scopo (ebbene sì, ogni flipper ha uno scopo specifico da raggiungere, in modo da assurgere al ruolo di dio supremo e onnipotente che non teme nessuno al mondo e... ok, la pianto!) è quello di raggiungere la velocità massima e arrivare primi in classifica; il secondo è rappresentato da una specie di Ruota della Fortuna (quella che conduce il caro e vecchio Mike Buongiorno) in cui chi più vince più guadagna (si parte da una misera TV, per arrivare a vincere un'aereo!).
Gran bello è Stone & Bones, la cui ambientazione come si deduce dal titolo è decisamente sullo stile horror/schifido (in pratica molto simile all'ambiente redazionale); cosa bisognerà mai fare in questo stage? Ma chissà... scherzi a parte la vostra missione è quella di riuscire ad aprire la torre e spararci dentro la pallina in modo da accumulare milioni e milioni di punti.

Il sorrisone del clown di Partyland

Ma il mio flipper preferito rimane Party Land, che deducibilmente ha luogo in un parco dei divertimenti in cui dovrete girare, girare, girare, sino a quando vomiterete anche l'anima (che finezza!).
Ogni flipper dispone di diverse rampe, respingenti e luci che senza ombra di dubbio rendono il gioco molto simile alla realtà; se a ciò aggiungiamo l'ottima gestione delle routine della pallina, che mai è stata così realistica nei movimenti (questa caratteristica è il punto forte dell'intera produzione), ci troviamo di fronte a una produzione veramente d'alto livello.
La grafica a 256 colori si muove con una fluidità e velocità incredibile, mentre le azzeccatissime colonne sonore si adattano alla perfezione a ogni situazione (gran belli anche gli effetti e le varie voci campionate).
Anche le musiche da CD fanno la loro bella figura, devo ammettere che l'orchestrazione generale risulta più che buona, insomma gran bell'introduzione generale.
L'unico appunto che posso muovere a Pinball Fantasies è che il controllo via joypad non risulta propriamente perfetto, piuttosto che usare i due tasti posti in alto (avete presente i bottoni left e right del Super Nes?) i programmatori hanno optato per un sistema più scomodo: il comando a croce per la barra di sinistra, il pulsante blu per quella di destra, mentre i tasti alti sono utilizzati per lo "scuotimento".

Non c'è che dire: i flipper sono alquanto complicati

Un po' di rampe in Stone & Bones

Se escludiamo questo piccolo particolare non possiamo non apprezzare appieno questo grandissimo simulatore di flipper, decisamente il titolo da comprare per i neo possessori del CD32.

TMB

Il sorriso pieno di charme del conduttore della ruota della fortuna videoludica

RNA

Signori, un signor gioco. Per essere uno dei primi titoli usciti sull'Amiga Cd 32, devo dire che mostra quanto questa macchina sia bella e potente: grafica mozzafiato, sonoro galattico, giocabilità e appetibilità enormi fanno di questo gioco un vero capolavoro

AMIGA CD32	
GRAFICA +256 colori! +fluido e veloce	94
SONORO +stupendi gli effetti +gran bella la musica da CD	93
GIOCABILITA' +più giocabile di un flipper... +ben quattro ambientazioni	95
LONGEVITA' +non stanca mai +lo rigiocherete	93
21ST CENTURY ENTERTAINMENT	95

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"In questo periodo mi sento veramente male, ho un complesso d'inferiorità; tutti dicono che i poltergeist non esistono, che i cosi brutti e verdi sono frutto dell'immaginazione.. . e allora io, no dico; io che sto scrivendo ora, cosa sono? Un essere inesistente? Non penso proprio!" Tratto dal diario personale di Raffaele Sogni

IMPORT

HAUNTING

Starring Polterguy

Solitamente nei videogiochi il protagonista interpreta la parte del buono, quello che salva la principessa, che caccia gli alieni dal proprio pianeta... ma questa volta NO! Questa volta ci si divertirà alla grande perché sarete i cattivoni, i più infami esseri appartenenti alla categoria degli spettri: il Raffaurro ehm, volevo dire il poltergeist.

Questo infamone è particolarmente famoso per essere un tipo giocherellone, non intende fare del male agli esseri umani, ma vuole spaventarli nelle maniere più carogna possibili: spostare oggetti, far cadere lampadari, provocare allucinazioni per esempio.

Lo scopo di Haunting è proprio questo, spaventare tutto e tutti non disdegnando magari qualche scontro con altre entità ectoplasmiche (è per quello che fate a botte, allora NdAlex).

Ma parliamo un po' del gioco: voi, nei panni di un poltergeist avrete il compito di "sgomberare" una casa infestata da dei sudici esseri umani; per fare questo avrete a vostra disposizione tutti gli oggetti che volete (o quasi): potete entrate all'interno di un armadio trasformandolo in un mostro, penetrare in una poltrona, fondervi con un tappeto facendone uscire del sangue ecc.

Tutte queste azioni però vi costeranno dell'energia, costituita da una sostanza verde molto schifida. Una volta finita questa energia verrete catapultati all'interno di un dungeon pieno di esseri del vostro "calibro"; in questo posto dovrete pensare solo a una cosa: recuperare tutte le gocce di slime in modo tale da ricaricarvi.

Occasionalmente troverete poi delle gocce di liquido rosso che sembra sangue, e magari lo è anche, ma a noi non interessa più di tanto, perché queste gocce, indipendentemente dal materiale che le costituisce, vi forniranno delle magie che potrete utilizzare per liberare la casa infestata: ci sono delle specie di bombe allo zolfo, dei pacchi regalo ecc. Tutto questo è ambientato in un mondo visto isometricamente e vi assicuro che è tutto

Calmo? Aspetta che inizi!

Beh, cos'hai visto, un fantasma forse?

incredibilmente divertente; il livello tecnico del gioco non è esageratamente alto però ci si diverte una cifra a far sì che gli inquilini di casa se la facciano letteralmente sotto e non avere rispetto per niente. E poi volete mettere, guidare un poletrgeist col chiodo è veramente una libidine; inizialmente ci metterete un po' a capire come funzionano le cose, ma una volta superati gli (inevitabili) ostacoli iniziali vedrete che vi divertirete.

Graficamente non sopporto i giochi in isometrico, però Haunting è abbastanza godibile, così come è godibile il sonoro...

Per ciò che riguarda invece la giocabilità siamo su livelli discreti.

In definitiva Haunting si presenta come un gioco adatto a chi vuole qualcosa di originale e non è troppo pignolo.

Finito, me ne torno a giocare a Privateer sperando che Alex mi lasci stare...

Stefano "BDM" Petrullo

I simpatici inquilini della vostra ex-casa

E adesso, ti diverti adesso?

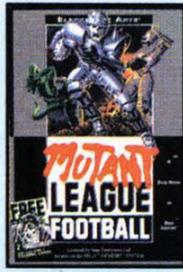
MEGA DRIVE	
GRAFICA + Abbastanza chiara - Isometrica	79
SONORO + Fa' il suo dovere	79
GIOCABILITA' + Divertente e originale - la difficoltà poteva essere calibrata meglio	85
LONGEVITA' + Ci giocherete finché non l'avrete finito - poi basta	88
ELECTRONIC ARTS	83

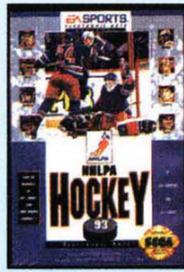
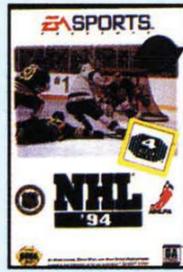
COMPUTER ONE

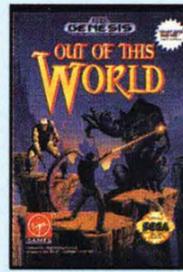
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

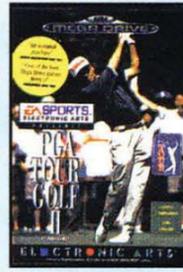
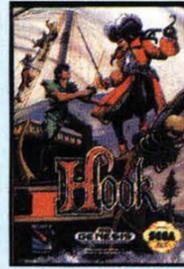
F A X 051-344.906 o 345.100

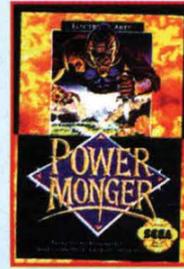
CARTUCCE SEGA MEGADRIVE AMERICANE E GIAPPONESI

L. 97.000

L. 108.000

L. 77.000

L. 118.000

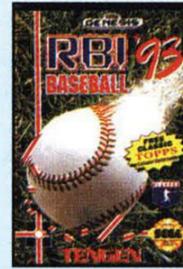
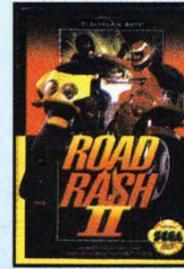
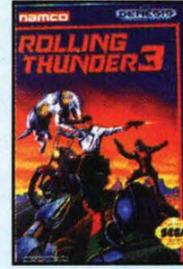
L. 99.000

L. 99.000

L. 98.000

L. 98.000

L. 89.000

L. 97.000

L. 117.000

L. 79.000

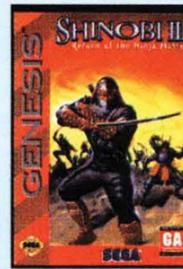
L. 72.000

L. 99.000

L. 98.000

L. 89.000

L. 97.000

L. 109.000

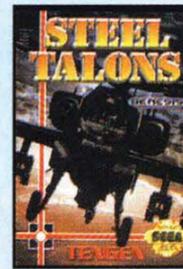
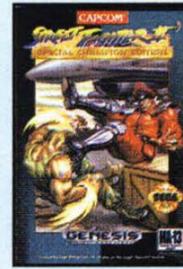
L. 99.000

L. 115.000

L. 92.000

L. 109.000

L. 94.000

L. 125.000

L. 107.000

L. 99.000

L. 138.000

L. 88.000

L. 65.000

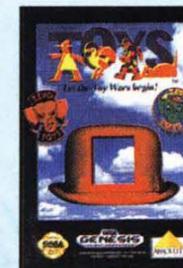
L. 52.000

L. 84.000

L. 97.000

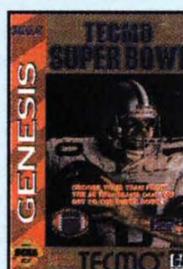
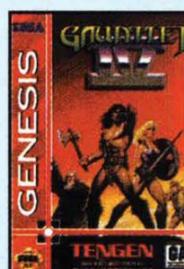
L. 59.000

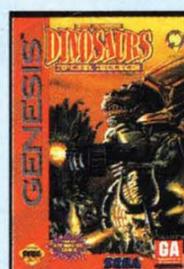
L. 105.000

L. 89.000

L. 99.000

L. 29.000

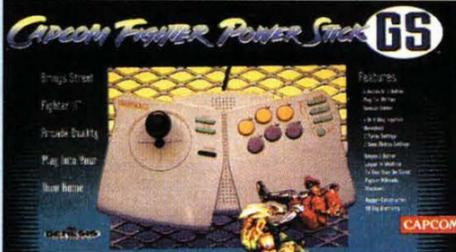
L. 68.000

L. 99.000

L. 115.000

L. 109.000

L. 105.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 129.000

NOVITA'

Dalla CAPCOM il nuovissmo Joystick a 6 tasti per STREET FIGHTER 2 C.E. LIT. 167.000

Questo adattatore permette di utilizzare qualsiasi cartuccia giapponese sul Megadive italiano e americano.

CONTINUA CON SUCCESSO L'OPERAZIONE USATO GARANTITO. Cartucce a partire da LIT. 15.000

Questo adattatore permette l'uso delle cartucce americane protette sul Megadrive italiano e giapponese, esempio: Andre Agassi Tennis, Shining Force, Shinobi 3, Landstalker, Ranger-X.

Questo adattatore, grazie ad una serie di micro-interuttori posti sul retro, permette di utilizzare qualsiasi gioco protetto su qualsiasi tipo di Megadrive sia USA che Italiano che Giapponese.

LE NOVITA'

WAYNE's WORLD - LEGENDS OF THE RING - SON OF CHUCK - WWF ROYAL RUMBLE - FANTASTIC DIZZY - SPLATTERHOUSE 3 - ALLADIN - AEREO THE ACROBAT - DRACULA - OTTIFANT - SENSIBLE SOCCER - COSMIC SPACEHEAD - LAST ACTION HERO - LETHAL ENFORCES - ADDAMS FAMILY - INCREDIBLE CRASH DUMMIES - ROBOCOP 3 - TERMINATOR 2 JUDMENT DAY - FORMULA 1 RACING - ASTERIX - e tante altre!!!! TELEFONA SUBITO AL NUMERO

051 - 343.504 10 linee r.a.

A TUTTI I RIVENDITORI QUALIFICATI

Richiedete il listino a Voi riservato, corredato da un catalogo a colori di 24 pagine, a mezzo posta oppure a mezzo telefono allo 051-343504 oppure a mezzo fax ai numeri 051-344.906 e 051-345.100. NESSUN MINIMO D'ORDINE E CONSEGNE IN 24-48 ORE.

RICHIEDI OGGI STESSO IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO AMERICANE E GIAPPONESI

FAX 051-344.906 o 345.100

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

SUPER M… ALL★ST…

93

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Mario è tornato! E questa volta si è anche fatto in tre! Beh, no, quattro. Facciamo i precisi? Allora cinque.

Woah! Il sogno di ogni mariofilo che si rispetti è stato esaudito! No, non è Mario 5 (attenda, prego). E' semplicemente, si fa per dire, una raccolta dei titoli precedenti a Super Mario World, usciti esclusivamente su NES e giocatissimi dai fortunati possessori di questa console sparsi per tutto il mondo. Strano ma vero, un sacco di gente ha conosciuto "l'idraulico più italiano del mondo" solo grazie al quarto gioco della serie "Super", senza passare per quelli precedenti. E ora, un po' di storia...

Mario nasce nel millecchissenericorda, come protagonista di un gioco che non portava nemmeno il suo nome (Orrore e Raccapriccio!). Già, già, già, si trattava del baffuto protagonista di Donkey Kong, impegnato a schivare fiammelle e barili a più non posso. Chi l'avrebbe detto, eh? Comunque, in seguito ha fatto altre comparse in Donkey Kong Jr. (come cattivo) e in chissà quali altri giochi, fino ad approdare al mitico "the one and only" Mario Bros, bizzarro gioco d'azione scivolatoria a schermo singolo giocabile anche in doppio. Da lì a Super Mario Bros il passo è breve: il gioco diventa subito un successone, e viene convertito pixel per pixel su NES... In Giappone poi esce The Lost Levels, un Super Mario Bros con dei nuovi livelli, ma quello che conta è che poi esce Super Mario Bros II, in assoluto il gioco più "diverso" della serie Mario, nel quale si possono impersonare i due soliti fratelli, la Principessa e Toad, uno strano tipo assomigliante a un fun-

Mmm, nessuno di voi ha un Tuttocittà da

E anche questa è fatta!

Non vorrei sembrarvi venale, ma...

Acchiappatele al volo e rispeditele al mittente

MARIO ALL STARS

RAF

Personalmente ho sempre sognato di giocare sul Super Nes con il primo Mario, quindi potete immaginare come sia rimasto positivamente impressionato vedendo che non solo in Mario All Stars si può giocare con quello, ma anche con tutti i suoi seguiti; come se non bastasse i programmatori hanno rifatto e riadattato tutta la grafica e hanno mantenuto invariate tutte le locazioni delle stanze segrete!!! Grandioso, personalmente giudico Mario All Stars uno dei più convenienti prodotti mai usciti su console, per il resto fate voi...

Mario, prego sorridi!

Mario, dove cavolo ti sei nascosto?

go. E' la volta quindi di Super Mario Bros 3, che getta le basi per Super Mario World, incorporando numerosi particolari presenti nel primissimo titolo per SNES. Ualà! Che ne dite ora di parlare dei giochi?

SUPER MARIO BROS & THE LOST LEVELS

Chi non conosce il classico dei classici? E' stato per anni il termine di paragone dei giochi di questo genere (come quale genere! Quelli "alla supermario", no?). La struttura di gioco è semplicissima: Mario deve attraversare una serie di livelli a scorrimento esclusivamente orizzontale popolati da nemici di ogni genere (principalmente tartarughe) raccogliendo nel frattempo un gran numero di monete (ogni cento si vince una vita).
Lo sprite principale inaugura in questo gioco la capacità di cambiare dimensioni: parte nella versione "tascabile", ma raccogliendo un particolare bonus - un fungo - può raddoppiare la sua altezza, diventando così capace di distruggere i vari blocchi di mattoni a craniate, utile per aprirsi la strada verso nuovi e incredibili... Ehm, bonus. Comunque, raccogliendo poi un fiore Mario (o Luigi, a seconda di chi guidate) acquista la capacità di lanciare palle di fuoco con le quali far fuori tutti gli avversari. Beh, che altro volete? Um... Ah, sì, in The Lost Levels succedono le stesse cose, solo che c'è un bonus in più e non è neppure un bonus, visto che trasforma Super Mario in un Mario normale... Bel pacco.

SUPER MARIO BROS 2

Probabilmente il titolo meno noto della serie e il più "differente": in questo secondo capitolo è possibile controllare ben quattro personaggi differenti, ognuno con le sue caratteristiche di forza e velocità. I quadri ora sono a scorrimento orizzontale o verticale, è sparito il punteggio e la

Via Veturia, 68
Tel. (06) 786825
00181 Roma
ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE
Fax (06) 786174
COMPLETE SYSTEM SUPER NINTENDO L. 339.000
MEGA CD L. 539.000
ORDINA QUI IL GIOCO PER LA TUA CONSOLLE
Vendita per corrispondenza
GAME BOY + 1 GAME L. 149.000
ZELDA
TOP RANK TENNIS
NIGEL MANSELL
SUPER KICK OFF L. 39.000
DOUBLE DRAGON 3 L. 39.000
NOVITÀ SUPER NINTENDO
COOL SPOT L. 129.000
OPERATION L. BOMB L. 139.000
P.T.O. L. 149.000
YOSHI'S SAFARY L. 129.000
ZOMBIES L. 129.000
WORLD HEROES L. 149.000
STREET FIGHTER II T. L. 159.000
MORTAL KOMBAT L. 139.000
NEO GEO + Super Baseball 2020 o Soccer Brawl o Robo Army L. 790.000
Disponibili altri titoli tra cui:
FATAL FURY
SAMURAI SHODOWN
WOLRD HEROES II
3 COUNT BOUT
NOVITÀ MEGA DRIVE
DINOSAURS FOR HIRE L. 109.000
ROCKET NIGHT ADV. L. 119.000
SHINOBI III L. 119.000
JURASSIC PARK L. 129.000
STREET FIGHTER L. 139.000
MORTAL KOMBAT L. 129.000
GAME GEAR + 1 GAME L. 199.000
MORTAL KOMBAT L. 85.000
STREET OF RAGE II L. 85.000
HANDY BOY L. 65.000
OFFERTE SUPER NINTENDO
SPIDERMAN X-MAN L. 129.000
AMERICAN GLADIATORS L. 129.000
DINO CITY L. 99.000
JAMES BOND JR. L. 99.000
MAGICAL QUEST L. 129.000
GHOULS 'N' GHOST L. 99.000
FATAL FURY L. 129.000
F1 ROC L. 119.000
TAZMANIA L. 109.000
CHUCK ROCK L. 109.000
ROAD RIOT 4WD L. 99.000
HOME ALONE 2 L. 99.000
CHESTER CHEETAH L. 109.000
WOLFCHILD L. 109.000
HOOK L. 109.000
PRINCE OF PERSIA L. 109.000
R-TYPE L. 89.000
KEN SHIRO 6 L. 129.000
FINAL FIGHT II L. 129.000
DEAD DANCE L. 129.000
STREET FIGHTER II Champion Edition per MEGA DRIVE L. 145.000
OFFERTE MEGA DRIVE
L. 99.000
WRESTLE WAR
STRIDER II
FLINSTONES
ECCO THE DOLPHIN
GLOBAL GLADIATORS
ANOTHER WORLD
MICRO MACHINE
GOLDEN AXE III
COOL SPOT
THE HUMANS
FANTASIA
CAPTAIN PLANET
SIMPSON
BATMAN RETURN
S. KICK OFF
LEADER BOARD L.
PRO STRIKER
KING OF THE MONSTER
SUPERMAN
PGA T. GOLF II
MODIFICHE MEGA DRIVE L. 35.000
STREET FIGHTER II Turbo Edition per SUPER NES L. 165.000
Arrivi Settimanali dall'America e dal Giappone
DISPONIBILI ULTIME NOVITÀ HARDWARE/SOFTWARE PER PC COMPATIBILI E AMIGA.
I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA. TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI.

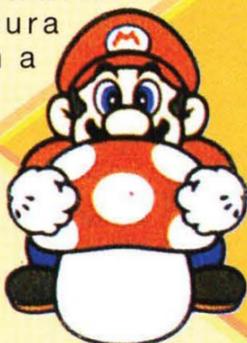
SUPER MARIO ALL STARS

Ecco il caro idraulico che ha sistemato le tubature del carrarmato

struttura di gioco è totalmente modificata; tutta l'azione è imperniata sul sollevamento: in SMB2 per spiaccicare i nemici si possono usare rape, funghi, bombe, chiavi, basta che sia... Eventualmente, si possono sollevare gli avversari stessi per lanciarli in giro! Il massimo del sadismo.
Un'altra peculiarità è costituita dalla maniera di attivare i famigerati "warp" per i livelli successivi: di tanto in tanto si trovano delle pozioni, che una volta scagliate per terra creano delle porte. Entrando si passa in una dimensione parallela (speculare a quella di gioco) dove si possono recuperare le monete per la slot-machine di fine livello o eventuali funghi per aumentare l'energia del giocatore. Se queste pozioni vengono tirate vicino a un'anfora, si può provare a entrare nella sua controparte "parallela" sperando di incappare in uno di questi benedetti passaggi.
Infine, altra caratteristica interessante: i nemici di fine livello vanno eliminati con le loro stesse armi: tanto per fare un esempio, il primo è un dinosauro di nome Ostro capace di lanciare uova dalla bocca. saltando al volo sulle uova e "raccogliendole" otterrete un'arma senza troppi problemi. Semplice ed efficace.

Che bel funghetto... Siamo sicuri che sia lo stesso del film?

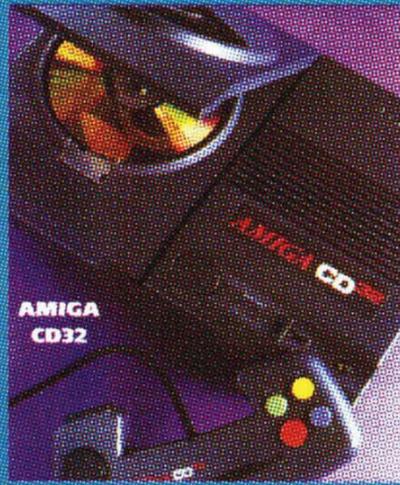
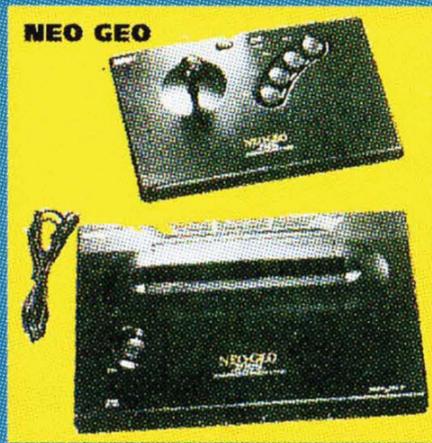
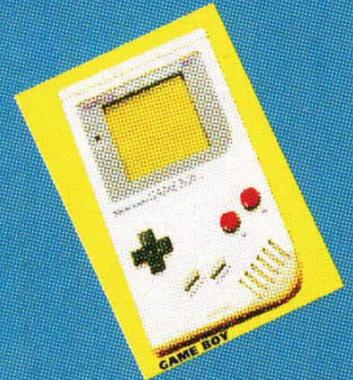
SUPER MARIO BROS 3

In assoluto il più simile all'arcinoto Super Mario World, sia per la divisione dei livelli in mappe molto simili a quelle del suo successore, sia per le azioni effettuabili da Mario.
Innanzitutto, ci sono le solite cose: fungo che fa crescere, fiore per sparare e monete per le vite extra. In più, questa volta Mario può mettere le mani su dei nuovi "costumini" che gli donano nuovi e interessantissimi poteri: con la tuta da procione può volare e distruggere i blocchi di mattoni roteando la coda, con la tuta da anfibio può nuotare senza problemi e con la terza disponibile può addirittura trasformarsi in statua e diventare momentaneamente invulnerabile. Ma dai!
Inoltre, sono stati inseriti due sottogiochi per vincere un po' di vite extra: una slot machine (come in Mario 2) e una specie di mini-Memory (il gioco di memoria con le carte... ma sì che sapete cos'è).
Infine, avendo un compagno di giochi a disposizione è possibile lanciarsi nel Battle Mode, vero e proprio remix in miniatura (ma non troppo) dell'antichissimo e divertentissimo Mario Bros.

Bello, eh? E' il sogno di ogni Mariofilo! Ma dal punto di vista tecnico com'è? Beh, non so come diavolo facciano, ma da un pacco di tempo a questa parte non ho visto la Nintendo sbagliare un colpo. Mentre di tanto in tanto persino la Capcom tira fuori qualcosa di non eccelso (Goof Troop e Final Fight 2, per esempio), questi piccoli maledetti non perdono l'occasione di infilare un capolavoro dietro l'altro.
Super Mario All Stars è virtualmente perfetto sotto quasi ogni punto di vista ("quasi" perché la scelta dei colori poteva essere migliore). I giochi sono riportati pixel per pixel, funzionano tutte le vecchie strategie, ci sono tutti i bonus segreti... Mitico! E a dire il vero io sono uno di quelli che si può godere meno il gioco, avendo già finito e strafinito i vari giochi (tranne The Lost Levels)... Chi non li conosce affatto invece ha quattro giochi assolutamente nuovi, assolutamente giocabili e programmati in maniera fantastica. Che cosa si potrebbe desiderare di più? Beh, Mario 5, per esempio.

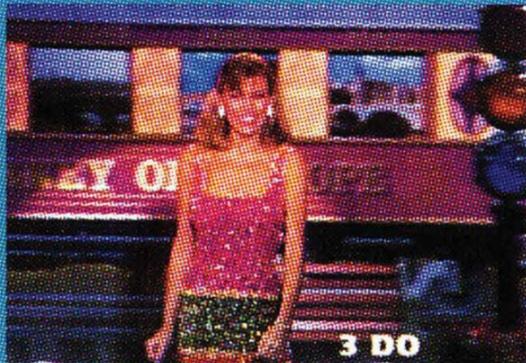
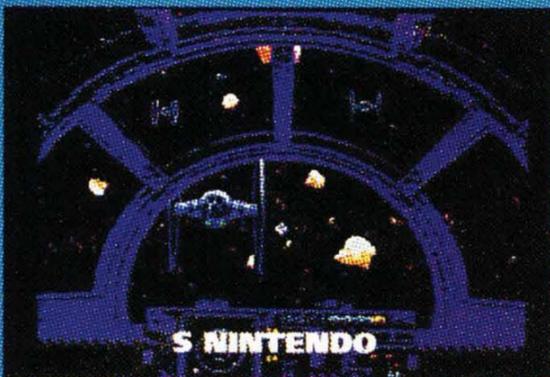
Ah, finalmente qualcuno mi ha trovato un Tuttocittà!

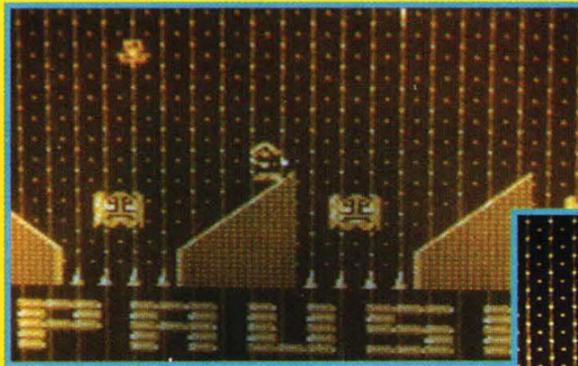
C'è solo l'imbarazzo della scelta...

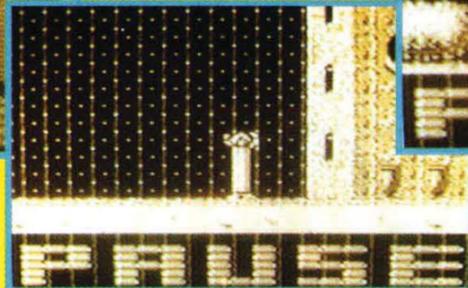
Marco Auletta

SUPER NES	
GRAFICA - Scelta dei colori discutibile + Sprite troppo carini	89
SONORO + Musiche remixate ad hoc + Effetti simpatici	91
GIOCABILITA' + Ma stiamo scherzando? Mario!	95
LONGEVITA' + Ben quattro Mario!	95
NINTENDO	93

REGGIO EMILIA

Viale Monte S. Michele, 6/E
Tel. 0522/45.42.99/49 - Fax 0522/45.42.49

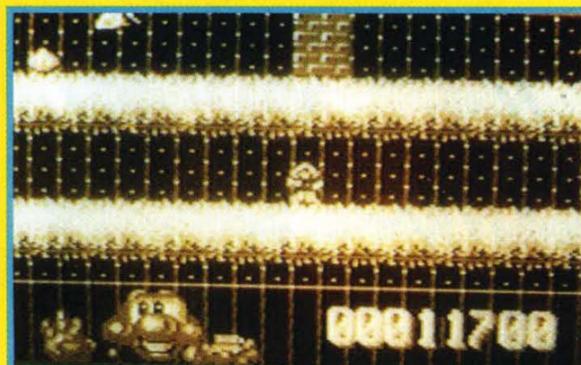
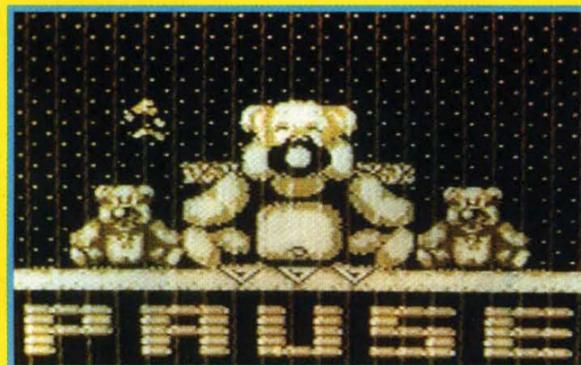
92

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Quando l'intera Terra è in pericolo, quando tutto sembra perduto, quando anche i migliori hanno fallito, allora arriva James Pond, il temibile pesciolino-rosso-allungabile-segreto...

Attenti a non sbagliare il salto

Salto troppo corto

Proviamo ad allungarci...

Un folle psicopatico è riuscito a raggiungere la base segreta di Babbo Natale, su al Polo Nord, e dopo essersi infiltrato grazie all'aiuto di alcune renne doppiogiochiste ha catturato la fabbrica degli elfi. La notizia è stata data dallo stesso Babbo Natale, lasciando noi bambinoni di tutto il mondo in preda al panico più completo.
Sapevo dunque che da lì a pochi minuti il mio telefono avrebbe squillato. E non mi deluse... Era il mio capo, il numero uno del F.I.S.H., l'organizzazione per cui lavoro a tempo perso nei panni di James Pond, l'ineffabile e irrefrenabile pescagente segreto. Voleva comunicarmi la drammatica notizia di persona e chiedere il mio indispensabile aiuto.
Avevamo già avuto esperienze con il folle Doctor Maybe in passato e ne ero sempre uscito vincitore di stretta misura: un uomo geniale che alla perfidia riusciva ad aggiungere una buona dose di astuzia. Ancora non si conosce niente di preciso riguardo alle intenzioni del mio arci-nemico, ma è fin troppo chiaro che lasciarlo agire indisturbato significherebbe abbandonare i regali di Natale al loro destino. Non posso permetterlo.
Dunque, ora che avete scoperto la mia identità segreta (una delle tante...), non vi resta che indossare anche voi i panni di James Pond e lanciarvi nella sfida. Superando cinque livelli zeppi di trappole, nemici e macchinari di ogni genere, dovrete raggiungere e liberare il quartier generale di Babbo Natale prima che il Doctor Maybe abbia tempo di attuare il proprio piano.
Il gioco si rivela essere fondamentalmente un platform, con un sacco di oggetti da raccogliere, bonus più o meno nascosti e alcuni enigmi da risolvere.
Dalla vostra avete una spiccata propensione per i salti, sia in alto che in lungo (e in testa agli avversari), e la capacità di allungarvi all'infinito, che vi permette di raggiungere il soffitto delle stanze e di spostarvi evitando le trappole.
Ogni livello contiene un numero incredibile di sottolivelli, ciascuno caratterizzato da una propria conformazione e da diversi nemici. Lo scopo è sempre quello di raggiungere l'uscita per il quadro successivo, ma per riuscirvi dovrete, di volta in volta, sconfiggere cattivoni, evitare buche piene di lance, passare da un elevatore all'altro e via dicendo. La varietà è dunque la qualità principale del gioco, che sopperisce in maniera più che soddisfacente alla qualità non eccelsa della grafica, il tutto con il valido supporto di un'ottima colonna sonora.
Un gioco, in definitiva, bello e vario, che vi fornirà cariolate di divertimento per molto tempo. E ricordatevi di salvare il panzone, che la mia letterina di Natale cresce continuamente!

Andrea Fattori

Ma non finisce più questo corridoio?

Urrà, ho trovato il mio orsacchiotto di peluche!

SUPER JAMES POND

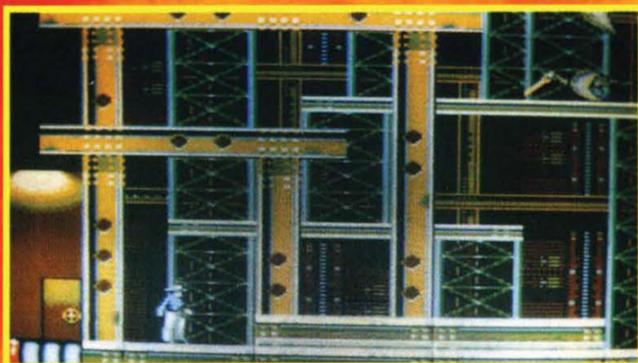
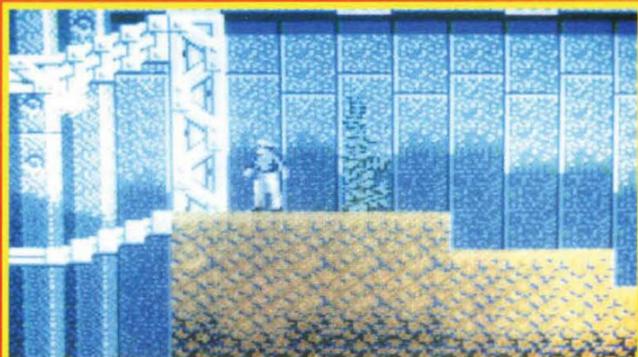
GAME BOY	
GRAFICA + sufficientemente chiara + globalmente discreta	87
SONORO + musica ben fatta e... + ... molto dinamica	93
GIOCABILITÀ + comandi semplici e immediati + colpisce subito	92
LONGEVITÀ + uno sproposito di livelli + difficoltà ben bilanciata	94
OCEAN	92

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

JURASSIC PARK™

Avete visto il film? Si? Bene, allora pensate che i dinosauri sono stati aggiunti dopo, attraverso avanzatissimi computer, e provate a immaginarvi gli attori che fuggono terrorizzati da... un bel niente. Potrebbe essere un modo divertente di vedere il film più spettacolare della storia!

"Improvvisamente, in lontananza, decine di piccole creature in corsa sbucarono da oltre la collina. Erano piccoli mammiferi, terrorizzati da qualcosa o qualcuno. Poi i cacciatori fecero il loro ingresso: tre Velociraptor, piccoli e agili dinosauri, spietati carnivori. Ma un sordo rumore fece bloccare l'inseguimento: un Tirannosaurus Rex era apparso improvvisamente dalla boscaglia, avventandosi sui Velociraptor e divorandoli in un solo boccone. E, in quel momento, imponente e feroce, un Ultrasauro piombò sul T-Rex, facendolo sparire con un solo morso. Il più forte sembrava aver trionfato, ma da una vicina altura si sollevò il più terribile e crudele animale della storia: capace di inghiottire nove Ultrasauri per volta, più veloce di un Velociraptor, più feroce di un T-Rex, l'Andreasauro si avventò sulle prede terrorizzate..."

Ehm, forse il mio lato egocentrico ogni tanto prende il sopravvento, ma immagino che anche voi non siate riusciti a sopravvivere al fascino di Jurassic Park e di tutto il materiale a esso legato. Per molti, se non per tutti, i veri protagonisti nonché eroi sono proprio i dinosauri, giganteschi e affascinanti creature scomparse quando ancora il progetto uomo non era neppure in cantiere, con un fascino decisamente esotico che è tipico di tutti i misteri. Purtroppo, nel videogioco ci si trova dall'altra parte della barricata, ovvero tra gli umani, con i dino che vengono visti come crudeli e feroci mostri.

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a uscire dal Jurassic Park con la pelle intatta portando con sé tutta la scorta di umani presenti sull'isola, e si sviluppa in quattro località principali contrassegnate come triceratops, velociraptor, lo pteranodon e brachiosaur. Ciascuna di queste zone è popolata da numerosi lucertoloni e viene suddivisa ulteriormente in livelli di gioco. Il protagonista, il professor Grant, dispone unicamente del proprio fucilone a onde elettromagnetico (dai devastanti effetti sui dinosauri) e di una discreta dose di agilità: il cervello lo dovrete fornire voi. Inoltre, ogni area viene anticipata da una sequenza di inseguimento a bordo della jeep, dalla quale si dovranno tenere i dinosauri alla larga con il solito fucilone.

La realizzazione di Jurassic Park è decisamente lodevole, con alcune chicche sparse qua e là: nella sezione della jeep, ad esempio, il mirino del fucile salta ogni volta che si prende una buca o un sasso sulla strada. La grafica non è assolutamente male, anche se alterna momenti spettacolari ad altri piuttosto mediocri. Il gioco è comunque molto vario, con le diverse sezioni che differiscono notevolmente le une dalle altre. Bisogna comunque ammettere che non si trovano idee particolarmente originali, e il tutto, anche se divertente, dà un certo senso di deja-vu.

Rispetto alla maggior parte delle conversioni cinematografiche che ormai da anni infestano i computer di tutto il mondo, Jurassic Park non è assolutamente male; peccato solo che manchino idee nuove...

Andrea Fattori

Che c'è di strano nel cantiere, oltre agli pterodattili.

Sezione da attraversare alla Tarzan (appesi)

La sezione "scappa che ti salvo io col fucilone"

Ma che begli interni: chissà da chi è stato arredato questo posto?

MASTER SYSTEM

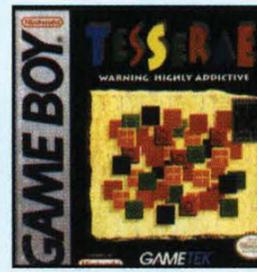
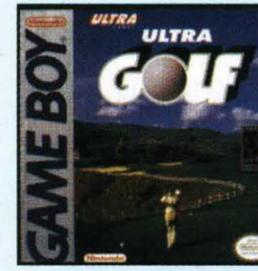
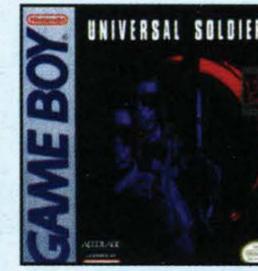
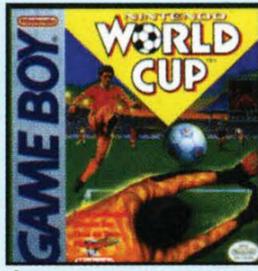
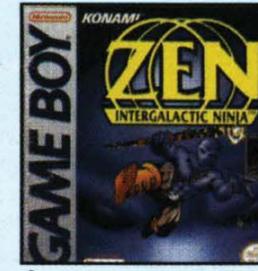
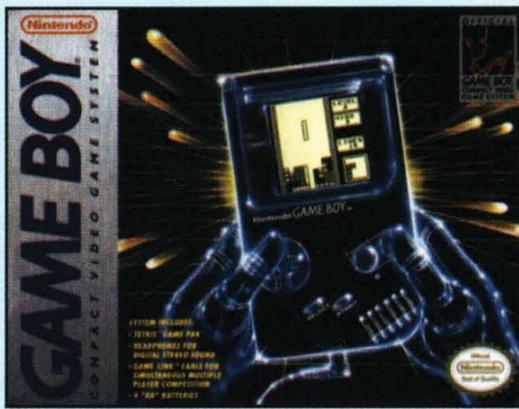
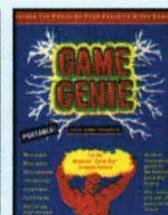
GRAFICA + alcuni fondali splendidi + buoni i movimenti dei dinosauri	92
SONORO + buoni sia gli effetti... + ... che la musica	90
GIOCABILITÀ + molto vario + gradevole da giocare	90
LONGEVITÀ + numerosi livelli - nessuna innovazione	86
OCEAN	89

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE E ACCESSORI GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA ANCORA PER QUESTO MESE L'OPERAZIONE

PRESENTA UN AMICO

Una cassetta in OMAGGIO a tutti i clienti che offriranno ad un amico l'opportunità di effettuare un acquisto presso di noi.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: **OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE**

COOL SPOT

95

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

E qui granchi e paguri rompono le... conchiglie

In cantina sarete sempre seguiti da un alone di luce

Sono davvero senza parole! Un vero coin op, ecco cos'è questa fantastica cartuccia della Virgin Games! E dopo un'introduzione così, non potete non andare avanti leggendo anche l'articolo...

E vi giuro che non ho scritto fesserie. Era da due mesi (dai tempi di Alien 3) che non vedevo un prodotto così ben curato sotto tutti gli aspetti: grafica stupenda con animazioni da cartoon, effetti sonori realistici e commenti musicali d'accompagnamento che variano tipicamente da stage a stage, immediata e coinvolgente giocabilità ai confini della realtà, longevità assicurata da una vasta area di gioco e da una difficoltà modico gradu perfettamente calibrata. Praticamente imperdibile. Devo confessare che poter recensire un videogame così è il miglior regalo che mi si poteva fare per i miei due anni di attività su Consolemania (ricordate il mitico numero due, la recensione di Hyperzone?).
Dopo questo breve commento, che solitamente voi lettori tradizionalmente leggete alla fine degli articoli (tanto lo so che il più delle volte la vostra implacabile curiosità vi fa zompare direttamente alla fine, per poi magari tornare indietro; e allora io lo scrivo prima, così vi evito la fatica!), non mi resta che illustrarvi un zinzino di trama per poi passare ai dettagli tecnici appropriatamente (lo spero) corredati della giusta (mi auguro) e imparziale (mai abbastanza) critica.
Allora, il nostro Cool Spot, star dell'omonima cartuccia, è in realtà la simpatica macchia del logo di una famosa bibita analcolica (ne tacito il nome per ovvi motivi di astensione pubblicitaria) che avete modo di osservare nella presentazione del gioco stesso. Qui, una bottiglia della bibita in questione viene sballottata dalle onde, su una spiaggia. In verità, quella che SEMBRA una normale bottiglia è uno dei mille furbeschi travestimenti del nostro Cool Spot che, inosservato più di James Bond al meglio delle sue prestazioni, con tanto di occhiali scuri, fazzoletto per pulirli, mappa di riferimento e yo yo per ingannare eventualmente il tempo, si avvicina alla prima tappa della sua missione di salvataggio.
Salvataggio di chi? Ma dei suoi compagni e fratelli spot, che sono stati crudelmente rinchiusi in apposite gabbiette situate in locazioni segrete e più o meno (più meno che più) facilmente raggiungibili degli stage che il nostro eroe dovrà affrontare armato solo delle sue magiche scintille galvanizzanti e dotato unicamente della sua prodigiosa capacità acrobatica.
Per riuscire a liberare il compagno intrappolato nel livello, Cool Spot dovrà prima raccogliere un certo tot minimo di pallini rossi, tra quelli disseminati nello stage in posizioni più o meno (più più che meno) difficilmente inespugnabili.
Ogni livello, inoltre, (tanto per complicare ulteriormente le cose già non lapalissianamente semplici) dovrà essere completato entro un tempo limite (comunque prolungabile previa raccolta di apposite icone a forma di "cipolla" sparse qua e là) e presenterà la solita sfilza di ostacoli, trabocchetti e cattivacci pronti a farvi la pellaccia per farsi una pelliccia a pois.
Si inizia dalla sopracitata spiaggia, zeppa di granchi dalle chele acuminate, paguri bernardi con il vezzo di passeggiare in cerca di appetitose colazioni a base di spot, fastidiose zanzare che aspettano solo di pungere il nostro eroe e mille altre diavolerie da

Un foglietto con le istruzioni per il livello

Cosa diceva Piermarco a proposito di un walkman?

E' un gioco da ragazzi, vecchio Spot!

I cavi vi saranno molto utili per arrampicarvi in giro

Ecco il coraggioso puntino che, liberatosi dall'etichetta, si diverte

Mentre noi giochiamo col logo della Virgin il buon Spot si pulisce gli occhiali

spiaggia. Già dal primo stage emergono i mille tocchi di classe che caratterizzano il gioco e lo rendono così appetibile e coinvolgente; innanzitutto la presenza di percorsi alternativi: in ogni schermo ci sono due o tre percorsi che vi permettono di completarlo (e, a livello HARD, per raccogliere il numero necessario di pallini, dovrete farli tutti). Ad esempio, nel primo potrete (a livello EASY) raccogliere i pallini, necessari per liberare il vostro amico prigioniero nello stage, camminando lungo la spiaggia o spenzolandovi (complimenti per il termine NdAlex) da un palloncino all'altro, lungo un percorso prettamente aereo.
Altro tocco di classe è indubbiamente rappresentato dai tipici schermi segreti (vi sfido a trovarli!) e dalle animazioni caratteristiche degli sfondi di ogni stage, come il walkman in playing nel primo, o le trappole per topi che scattano nel terzo, e così via.
Nel secondo livello Cool Spot si trova su un porticciolo di legno. Qui, tra vermi sfuggiti a un pescatore di passaggio e dalle intenzioni poco amichevoli, api che ronzano e tentano di punzecchiare Spot, chiodi e altre cattiverie, si dovrà trovare il secondo amico imprigionato. Fortunatamente, raccogliendo alcuni pallini, appariranno delle frecce indicatrici della posizione della gabbia e, trovando delle provvidenziali bandiere (con tanto di jingle militare di adunata), sarà possibile (in caso di morte prematura) riprendere il gioco da quella particolare posizione.
Il terzo stage è ambientato in una cantina. E quale peggior nemico di topi incavolati neri per essere stati svegliati che, con tanto di pigiama addosso, prendono Spot a formaggiate in faccia?
Veramente ben realizzato l'effetto di penombra che caratterizza questo livello (un po' alla Alien 3, per intenderci).
Nel quarto stage vedremo il nostro Cool dentro una piscina gonfiabile con tanto di rane, ufo, piattaforme sospese e altre follie dei programmatori. Gli altri livelli non ve li dico, altrimenti che gusto c'è? Sappiate soltanto che il nostro eroe salterà da una fabbrica con dei giocattoli non tanto simpatici a un treno in puro stile Far West, dall'Alpe alle Piramidi, dal Manzanarre al Reno...(I'm joking, of course).
Vi parlo soltanto del primo stage bonus: uno schermo davvero originale, in cui Cool Spot si trova... all'interno di una bottiglia della bibita che rappresenta e, tra mille bollicine, dovrà tentare di raccogliere dei particolari bonus.
Ciò che comunque rende Cool Spot un gioco inconfutabilmente unico è l'ineguagliabile caratterizzazione e la conseguente rappresentazione grafica del suo inevitabilmente simpaticissimo protagonista, un sequel di animazioni rese talmente bene (quasi fino all'inverosimile, vi assicuro) da farlo sembrare vero, da darvi l'illusione che viva realmente all'interno del vostro monitor e da farvi venire il dubbio che quest'illusione non sia solo un'illusione. Provate infatti a non muovere Spot per qualche tempo nell'azione di gioco: a seconda dello schermo in cui di trova si pulirà gli occhiali o giochellerà col suo yo yo; e come non definire impagabile l'animazione con cui si rispolvera dalla sabbia se lo avete fatto cadere da ragguardevoli altezze, nel primo stage? Basti perfino la breve animazione con cui guarda su o giù, per rendere con buona approssimazione l'idea di ciò che intendo.
I commenti musicali sono godibili e orecchiabilissimi, anche se un po' sottotono (forse poco "pieni" strumentalmente parlando) con lo standard elevatissimo del gioco. Per quanto riguarda la risoluzione grafica, credo che le foto parlino da sole, e della giocabilità dovreste già esservi fatti un'idea abbastanza precisa.
La longevità risulta più che assicurata da una vasta area di gioco, e principalmente dal fatto che, giocando a livello Easy (comunque non facilissimo) perderete un sacco di particolari (omessi apposta per facilitare l'azione di gioco) presenti nei due livelli successivi, e immagino che questo (come minimo per curiosità) vi spingerà a fare qualche partitina persino a livello Hard (una vera sfida completare tutto il gioco con questo settaggio!).
Accattatevillo, o buttate il vostro Super Nes alle ortiche!
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES	
GRAFICA +ottime animazioni	95
SONORO +real cool	90
GIOCABILITA' +ipercoinvolgente	97
LONGEVITA' +vasto e duraturo	94
VIRGIN	95

Ma dove sono capitato? In un negozio di giocattoli?

Non è proprio surf in stile californiano, però...

RIVENDITORI

STOP

Prestate attenzione alle nostre offerte!

ASTRA L'ALTERNATIVA

IMPORTAZIONE DI GIOCHI, ACCESSORI, CONSOLE DELLE MIGLIORI MARCHE

SUPER NINTENDO · TURBODUO · GAME BOY · GAME GEAR

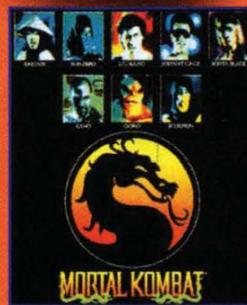
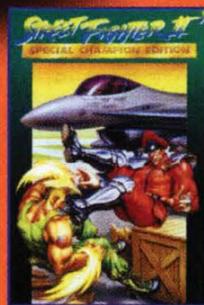
U.S.A. - Japan - EUROPA - Hong Kong

PREZZO - QUALITÀ - CONVENIENZA

TELEFONATECI!

distribuzione capillare in tutta Italia

Vendita per corrispondenza in tutta Italia tramite i nostri affiliati

NOVITÀ ...PROSSIMI ARRIVI

SUPER NES-SUPER FAMICOM SUPER NINTENDO
- WORLD HEROES
- MORTAL KOMBAT
- STREET FIGHTER II T.E.
- ART OF FIGHTING
- WWF ROYAL RUMBLE
- SENGOKU DENSYO
- ZOMBIES
- F1 CIRCUS II
- *ed altri ancora*

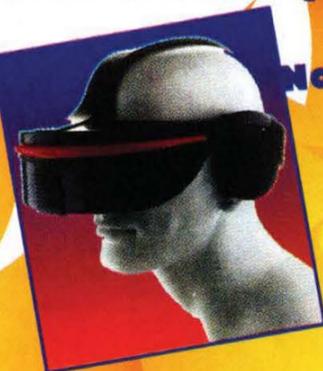
MEGA DRIVE
- STREET FIGHTER II C.E.
- SHINOBI III
- MORTAL KOMBAT
- JURASSIC PARK
- ALADIN
- ASTERIX
- *ed altri ancora*

NEO-GEO
- SAMURAI SHODOWN
- WORLD HEROES II
- FATAL FURY SPECIAL
- ART OF FIGHTING II
- SURVIVOR
- *ed altri ancora*

GAME BOY
- MORTAL KOMBAT
- JURASSIC PARK
- ZELDA
- FELIX
- SPEEDY GONZALEZ
- *ed altri ancora*

GAME GEAR
- WORLD CUP SOCCER
- MICKEY MOUSE II
- JURASSIC PARK
- MORTAL KOMBAT
- *ed altri ancora*

Joypad 6 tasti per Mega Drive (Street Fighter II Champion Edition)
Joypad preprogrammabile per Super Nintendo (Street Fighter II Turbo Edition)
Joystick Immortalizer preprogrammabile per Super Nes (Mortal Kombat)

Novità Game Gear 4...!
(4 giochi inclusi)

ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA
CONSEGNA IN 72 ORE IN TUTTA ITALIA DELLA MERCE GIACENTE IN MAGAZZINO - CONSEGNA IN 7 GIORNI SU PRENOTAZIONE
SI RICERCANO AGENTI E DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

Via Curzio Rufo, 16 - 00174 Roma - Tel. 76901272/3 - Fax 76901274

NINTENDO GIG REGALA
LA PRIMA COLLEZIONE DI
"SUPER MARIO WATCH®"
Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo...e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!
PER AVERE UN
SUPER MARIO WATCH
BASTANO 3 CASSETTE
Nintendo®
MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO
GiG®
nel paese delle meraviglie
SUPER MARIO WATCH®
LEGGI QUI
DIETRO IL
REGOLAMENTO
GAME BOY
MARIO & YOSHI
SUPER NINTENDO

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ______ cognome ______

via ______ n° ______ città ______

provincia ______ cap ______ tel. ______

Tipo di consolle posseduta: data di nascita ______

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Altre marche

☐ ______ Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello ______

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31 - 1 - 94

ARMANDO TESTA SPA

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Asterix

S.P.Q.R., ovvero Sono Pronti Questi Ravioli? No, voleva dire... Segmento, Pentagono, Quadrato e Retta. No, mi sono sbagliato ancora! Forse era...

Sono Pazzi Questi Romani! Ecco adesso mi sono ricordato cosa diceva il caro e grosso Obelix! Come sarebbe a dire: chi è? Non venitemi a dire che non sapete

Questo è proprio l'inizio della vicenda

chi sia Obelix perché vi è stato spiegato molto bene dal nostro Andrea Fattori nel numero scorso di Consolemania, durante la recensione di questo gioco in versione Super Nintendo. Come? Non avete letto quella recensione? Vabbè, ma dedicherò solo qualche riga a raccontarvi due notiziuole, perché rischierei di diventare ripetitivo e di riscrivere la recensione di Andrea. Quindi partiamo con la connotazione storica. Siamo nel bel mezzo dell'espansione romana in Europa, circa qualche decennio prima della nascita di Gesù, proprio quando Giulio Cesare si sta divertendo a scorrazzare per l'Europa alla ricerca di qualche luogo ameno da conquistare. Ormai di luoghi gliene sono rimasti ben pochi e uno è proprio il villaggio gallico dei nostri amici Asterix e Obelix. Connotazione geografica: il villaggio è abitato da Galli transalpini e quindi si trova in Francia. Ora da tutto ciò sorge spontanea una domanda: come mai questo villaggio non è stato ancora conquistato? Ebbene dovete sapere che Cesare ci sta tentando da parecchio tempo ma non è riuscito quasi mai nemmeno ad avvicinarcisi. Il motivo è presto detto: in quel villaggio vive un druido che è a conoscenza della "ricetta" di una pozione magica che rende gli uomini (e non solo) fortissimi per un certo tempo, a seconda di quanta pozione si ingerisce. Così ogni qualvolta i soldati romani si avvicinano al villaggio, vengono irrimediabilmente sconfitti da un piccolo manipolo di Galli superforzuti. Tutto quindi sembra andare avanti senza problemi per i nostri amici. Ma ecco che un giorno la notizia della scomparsa di Obelix, l'amico di Asterix caduto da piccolo nella pentola della pozione e quindi sempre fortissimo, giunge a turbare la quiete del villaggio. Subito Asterix viene incaricato di andare alla ricerca di Obelix. Ma dove andarlo a cercare? Potrebbe essere finito nei pasticci in chissà quale luogo, magari rincorrendo un cinghiale o trasportando un menhir, potrebbe essere finito in mano ai Romani ed essere stato trasportato chissà dove; o ancora potrebbe essere stato ingannato e condotto in un luogo sperduto per conto del caro Giulietto Cesarino. Tocca a voi ora andare in giro per l'Impero Romano alla ricerca del "megalitico" Obelix, stando attenti ai romani, ai pirati e a molte altre cose ancora. Come potete vedere dalle foto, la grafica è molto buona, sia per quanto riguarda gli sprite che per quanto riguarda i fondali. Inoltre lo scrolling è decisamente fluido e lo schermo non è mai troppo "affollato". Per quanto concerne il sonoro devo dire che non è particolarmente malvagio, ma non è neanche il massimo: il motivo è carino, ma come suono siamo nella media della console. Che dire di giocabilità e longevità? Essendo molto simile alla versione per Super Nintendo, il giudizio è più o meno lo stesso (e come vedete lo è anche il voto finale): la giocabilità è veramente ottima e il gioco è pieno di trovate molto divertenti.

E ora tiriamo le differenze, ehm, volevo dire le somme (ormai sto fondendo definitivamente: la mia RAM si è impallata!): sono sicuro che questo Asterix per NES vi piacerà e io, se fossi in voi, non me lo lascerei scappare...

Jack

Facciamo una sorpresina al romanuccio

Abbiamo ingollato una pozioncina

Aspettami Obelix, che arrivo

Attenti alla palizzata, che punge

PAOLONE

Asterix è sempre stato uno dei miei personaggi preferiti. Vedere il gioco su NES è stata una piacevole sorpresa. I platform per questa console sono un'infinità, ma Asterix regge bene la concorrenza, ponendosi anzi a un livello superiore. La grafica infatti è molto bella, con fondali ben disegnati e un sacco di sprite veramente ben animati. Persino il sonoro, a mio avviso, è bello, il che per un NES non capita tutti i giorni. La giocabilità si mantiene sempre su livelli piuttosto alti, anche se presenta il solito difetto dei giochi del NES, vale a dire l'assenza dei punti di restart. I livelli sono comunque piuttosto brevi e quindi rincominciare da capo ogni volta non rompe nemmeno troppo le scatole. Se vi piace il personaggio non potete fare a meno di prenderlo seriamente in considerazione, a meno che, naturalmente, non abbiate il NES...

NES

GRAFICA + definizione molto buona + chiara e mai confusa	92
SONORO + motivo carino - nella media	82
GIOCABILITA' + molto veloce + buono il controllo dello sprite	91
LONGEVITA' + molto coinvolgente	93
INFOGRAMES	92

91

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

MORTAL KOMBAT

Sicuramente uno dei picchiaduro più chiacchierati, uno dei più adrenalinici, uno di quelli più difficili da convertire. Ci hanno provato per ogni console e computer,. Per il vostro amato Super Nintendo è toccato alla Sculptured Software l'arduo compito, e a me l'ardua sentenza...

Anche se sarete poi voi a decidere se vi toccherà o meno l'(arduo) acquisto.

L'etichetta è quella dell'Acclaim, ormai (assieme alla Ocean e alla Interplay) la società occidentale più prolifica per la console a sedici bit di mamma Nintendo.

Il gioco è il mitico Mortal Kombat della Midway, ditta specializzata in coin op che, circa un annetto fa, decise di programmare un picchiaduro che, come già Pit Fighter della Atari, utilizzasse degli attori digitalizzati come sprite.

Il risultato che ne uscì fu un successone grazie alla fluidità d'azione e ai personaggi che ricordavano Van Damme (Johnny Cage), Bruce Lee (Liu Kang), il letale Tempest di Grosso Guaio a Chinatown (Raiden) e molti altri famose star di altrettanti film.

Guardando adesso questa tempestiva conversione per Super Nintendo non posso fare a meno di congratularmi col gruppo della Sculptured, che ha oggettivamente svolto un buon lavoro.

La prima cosa che infatti si nota interagendo col gioco è l'immediatezza di risposta ai comandi del joypad (finora carente nei giochi sul 16bit grigio che utilizzavano grafica digitalizzata), e di questo non possiamo che gioire.

Altro particolare positivo è che il feeling del coin op è rimasto inalterato, e questo grazie tanto all'accuratezza e alla fedeltà della grafica (davvero simile a quella del gioco da bar) quanto alle splendide musiche di sottofondo (rigorosamente digitalizzate).

L'atletico Cage che si rialza con agilità

Quindi, a parte l'assenza degli schizzi di sangue (censurati nella versione americana ed europea) e la variazione di alcune mosse mortali (da cui il nome del gioco, come presto spiegherò), questa conversione super Nintendiana presenta gli stessi pregi, ma anche gli stessi difetti di concept della versione originale.

Mortal Kombat tratta di un torneo organizzato da un santone orientale, nomato Shang Tsung. Tale bieco individuo ha riunito sette tra i più forti lottatori del mondo affinché si affrontino tra di loro per poi sfidare il leggendario Goro, un incrocio tra un uomo e un dragone che vanta la veneranda età di duemila anni, e vi assicuro che, data la sua indole grintosa e non proprio amichevole, non li dimostra affatto.

Il lottatore da voi prescelto dovrà affrontare dapprima i suoi sei agguerriti colleghi, poi il suo non meno agguerrito doppelganger, in seguito prenderà parte a tre incontri dove combatterà contro tre team ognuno composto da una coppia dei suoi (ex) sei agguerriti colleghi, indi si scontrerà contro il famigerato Goro, e infine, se sarà ancora intero, affronterà il malefico Shang Tsung in persona; quest'ultimo, avendo rubato l'anima a tutti i lottatori del torneo, ne prenderà a suo piacimento le sembianze e le rispettive tecniche.

Cucù, chi sarà mai il signore in verde?

Scusa, mi allacci la scarpa?

Arpioniamo Kano e poi lo massacriamo

Il tutto per un totale di dodici scontri (se escludiamo le fasi bonus in cui dovrete rompere un cospicuo numero di tavolette di legno, di pietra, ecc.).

Anche con soli sette lottatori, quindi, la Midway è riuscita a dare un numero di scontri nella media per ogni beat 'em up che si rispetti.

In realtà è presente l'originale caratteristica delle mosse mortali: il gioco si chiama infatti così proprio perché, alla fine di ogni incontro (e cioè quando avete ormai battuto il vostro avversario) potrete finire il lottatore nemico con una speciale mossa segreta che terminerà del tutto lo scontro non con il semplice KO dell'avversario, ma con la sua dipartita (e qui i più violenti tra voi proveranno un brivido di piacere).

Classico schermo bonus

Tecnicamente parlando, vengono usati tutti e sei tasti del joypad (con left e right ci si para, con gli altri si regalano pugni alti e bassi, calci alti e bassi). Ogni lottatore ha due mossettine segrete da usare durante il combattimento, e nel gioco sono presenti pure bonus e schermi segreti (provate nel Pit a sconfiggere l'avversario con due Perfect e un pugnone al volo come mossa finale...).

Volendo tirare le somme, quattro diversi livelli di difficoltà (EASY, MEDIUM, HARD, VERY HARD), la possibilità di giocare con un vostro amico, quella di variare l'handicap dei giocatori e di ridefinirvi i tasti del fido joypad, costituiscono un contributo a una sufficiente longevità, che rappresenta l'unico neo del gioco.

Per il resto, dopo i vari Street Fighter II, Mortal Kombat è il miglior picchiaduro disponibile per Super Nintendo. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +gli sprite rispondono bene ai comandi +ottimi sfondi digitalizzati	92
SONORO +buone musichette +realistici effetti	90
GIOCABILITA' +fluido -poco intuitive le mosse mortali	90
LONGEVITA' -nella media	89
ACCLAIM	91

94

GIOCATORI	2
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	8

Signore e signori, ecco a voi Street Fighter II per Game Boy, ma non per il solito Game Boy, oh no, per giocarci avrete bisogno della nuovissima periferica di cui un lettore ha sentito parlare su una rivista Americana... Il CD Room per Game Boy, che si chiama appunto CD Pacco Boy!!!

C'era una volta un signore cattivo che si chiamava Fantaman; egli aveva fin da bambino la fissa delle mazzate, infatti il suo desiderio più grande era quello di far combattere degli individui senza nessuno scopo.
All'età di trent'anni, Fantaman decise che era il momento per coronare il suo sogno; prese la sua bellissima moto (in realtà un Califfone, ma non ditegli che ve l'ho detto) e si mise a girovagare per la sua città in cerca di persone adatte al suo scopo; dopo parecchie ore di ricerca, però, non era ancora riuscito a trovarne una, e allora disse: "Va bene, allora le prime dodici persone che trovo me le imbosco"; e così fu, infatti le dodici persone le trovò in un batter d'occhio.
Le fece quindi rapire e portare nella Tana delle Tigri per allenarle; l'allenamento durò parecchi mesi, ma alla fine i dodici lottatori erano pronti. A questo punto, i magnifici dodici, che fino ad allora non si erano visti, si guardarono e tutti in massa si misero a ridere; Honda (un ex operaio della Breda) sfotteva Blanka (che poi divenne verde dalla rabbia) perché ogni due passi si metteva a rotolare; Ken si mise a fare i dispetti a Balrog, chiedendogli quando avrebbe fatto il prossimo film su Nightmare; Ryu, invece, ossessionava Vega cantandogli la canzoncina del metano e raccontandogli la fiaba della piccola fiammiferaia; insomma, tutti si prendevano in giro a vicenda. La storia continuò ancora per poco tempo, e per la precisione fino a quando l'odio non diventò tale che fu inevitabile passare alle rambe.
I lottatori a questo punto stavano per affrontarsi, quando vennero scoperti da Fantaman, il quale nel frattempo, aveva sconfitto il suo eterno nemico e si era dichiarato padrone del mondo. Fantaman si adirò moltissimo perché non lo avevano chiamato e li cacciò tutti in dieci parti diverse del globo, ma oramai era troppo tardi: i dodici simpaticoni si odiavano così tanto che avrebbero speso volentieri il prezzo del biglietto d'aereo per massacrarsi. Da allora, molte cose sono cambiate, e

PAOLONE

Io non credo che i tre tasti limitino più di tanto la giocabilità. Anzi, secondo me rendono un po' meno caotica l'azione. In ogni caso, devo ammettere di non essere mai stato un grande fan di SFII, però ho atteso con trepidazione questa versione perché trascinato da una gran massa di lettori che, nella posta, ci ha letteralmente tediati con questo titolo. E devo dire che non è venuta male, i possessori di Megadrive possono davvero essere contenti, hanno un SFII velocissimo, con una grafica mica da ridere e una Giocabilità con la G maiuscola. Devo aggiungere altro? Ah, sì: mi sono divertito un bordello con l'opzione "a squadre" e il torneo...

Lo vedo un po' perso Guile, Zangief è dall'altra parte

Chun Li e Ryu non si vogliono poi troppo bene

Le mille mani di Honda (chissà come trepida Zangief)

Ennesima fireball del buon Ryu

questa storia è diventata così famosa che hanno deciso di farne persino un videogioco (per non parlare del film); ed eccomi qui, a dirvi se è bello o brutto.
La prima volta che si sentì parlare di Street Fighter 2 sulla console 16 bit della Sega fu quasi due anni fa, in una nostra preview in cui si annunciava addirittura una versione per Mega CD. Poi ci fu un lungo periodo di silenzio, infine venne annunciata per lo scorso maggio un'eventuale uscita di SF2 su cartuccia. Beh, a maggio non se ne sapeva ancora nulla, ma in quest'ultimo periodo voci insistenti lo annunciavano imminente. Ora finalmente lo si può toccare con mano... Ho deciso di risparmiarvi la solita introduzione (magari l'avesse fatto anche Raffaele! NdAlex): sicuramente avrete sentito parlare di questo gioco fino alla noia e conoscerete a memoria tutte le mosse e i personaggi; preferisco quindi arrivare subito alla trattazione tecnica. Questa versione è completamente identica all'ultima apparsa su Super Famicom (la turbo, appunto) per quanto riguarda le opzioni, sono infatti comprese la classica Champion Edition in versione turbo con velocità regolabile con parametri da uno a dieci, e una nuova opzione: quella dello scontro a squadre, in cui i due giocatori hanno la possibilità di scegliere fino a sei personaggi, per poi farli scontrare in due differenti modi; nel primo, chiamato elimination, non si passa al successivo combattente scelto fino a quando questo non viene sconfitto, mentre nel secondo, match play, il primo di un gruppo combatte contro il primo dell'altro, poi il secondo col secondo e via dicendo. Inutile dirvi che si possono usare tutti i personaggi ed eseguire tutte le mosse... Per quanto riguarda la grafica tutto quello che bisogna dire è che i programmatori hanno fatto tutto il possibile per usare appieno i colori disponibili del MD, e il risultato è stato più che soddisfacente, anche se in alcuni livelli (tipo lo stage di Guile) gli accostamenti cromatici non sono tra i più felici. La cosa che conta, comunque, è che non sia stata eliminata la splendida routine che fa muovere il fondale in prospettiva. I personaggi sono stati disegnati accuratamente e anche ben animati. La giocabilità è molto alta, praticamente identica a quella della versione per Super Famicom. L'unica pecca del gioco è il sonoro, soprattutto nei parlati, ma ormai tutti sappiamo che il chip sonoro del Mega Drive non è il massimo per le voci digitalizzate, quindi non spaventatevi troppo se sentirete una voce gracchiante dire "you win" o "aduken" o cose del genere. A parte questo, le colonne sonore sono rimaste fedeli alle originali e di fattura più che discreta.
Per giocare adeguatamente è consigliabile acquistare un pad a sei tasti, in quanto se se ne usa uno tradizionale si potranno eseguire alternativamente o calci o pugni (per passare dagli uni agli altri è necessaria una pressione del tasto start, il che impedisce, tra l'altro, di mettere la pausa), e la cosa è abbastanza frustrante. Un gioco comunque ottimamente realizzato che merita sicuramente di essere acquistato, ovvero obbligatorio per tutti i possessori di Mega Drive.

Dave & Raffaele Sogni

Blanka è come al solito molto elettrizzato

Una dei due tipi di Group Battle: a eliminazione

Ehi Dhalsim, dimmi di che numero porto le scarpe!

"No, lasciami, bruto! Il bacino non te lo do!"

Ken che giustamente picchia il pugile più antipatico dei videogiochi

BDM

Street Fighter II giunge su Megadrive dopo mesi e mesi di attese, conferme, smentite e voci non controllate.Ora ci abbiamo messo le mani sopra e posso dire senza ombra di dubbio che questo gioco è uno dei migliori mai usciti per la console Sega, la grafica è veramente over the top (scelta cromatica divina!)(non siatene sicuri, dovreste vedere con che colori si veste BDM NdAlex) e la giocabilità è quella che ha decretato il successo della versione coin-op. Unico rammarico è la fregatura del joypad, a tre tasti infatti il controllo mi è sembrato un attimino scomodo. Per il resto tutto ok, non perdetevelo per nessuna ragione al mondo.

Ti piacciono i regali, Blanka?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Palette ben utilizzata + Personaggi ben realizzati	97
SONORO - Pessimi parlati + Più che discrete le colonne sonore	82
GIOCABILITA' + E' Street Fighter 2	98
LONGEVITA' + E' sempre Street Fighter 2	98
CAPCOM	94

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

*(siamo **Best**... iali)*

questo è videogiocare !!! SLURP

DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC

TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER Nintendo

GAME BOY™

SNK

NEO GEO

SEGA

MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

AMIGA CD 32

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER CONSOLE!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Spero proprio che tutti conosciate la famiglia Addams, protagonista di una serie televisiva e di un film...

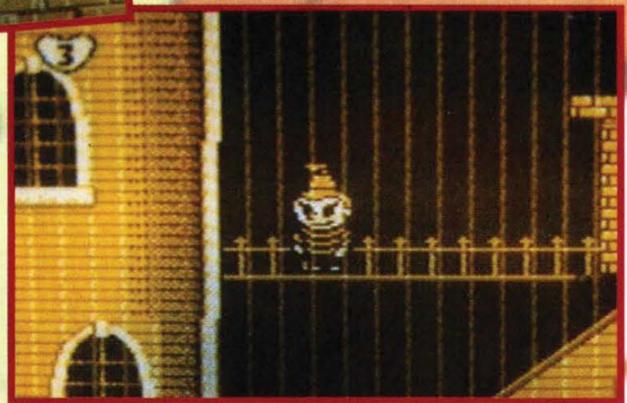
Bene, così non devo stare a piegarvelo io. OK, conosco la serie televisiva, mi piaceva veramente tanto; c'era quello grosso che fa l'Ambrogio (quello dei cioccolatini) in casa Addams, poi lo zio quello pelato, poi il maritino con le occhiaie, la mogliettina col vestito attillatissimo, mano, i bambini pestiferi e un cugino quasi peloso quanto Alex (eheheheh). Ma passiamo alla recensione, anche perché si sta avvicinando It... Nel gioco dovrete guidare il piccolo Pugsley, l'adorato pargolo della famiglia, alla ricerca dei vari componenti della stessa, vale a dire papà Gomez, la nonna, Mercoledì, lo zio Fester e mamma Morticia. Li ho messi in quest'ordine per un motivo ben valido: i primi quattro vi saranno necessari per liberare Morticia, visto che ognuno di essi ha una parte di una musica da far suonare al piano a Lurch; una volta che la musica sarà stata suonata si aprirà un passaggio segreto che porta direttamente alla signora in nero. Nel cercare in casa (e fuori e sotto) incontrerete di tutto e praticamente tutto vi farà male: teiere, bicchieri di cognac, coniglietti, apettine e ragni (bleah). L'unico modo per eliminare le minacce è saltar loro in testa. I bonus per il piccolino sono vari e facilmente riconoscibili: un cappellino con l'elica per volare in giro, delle scarpe che vi fanno andare più veloce, un piccolo scudo che vi rende invulnerabili, caramelline e cuoricini per recuperare energia e l'indispensabile 1up per una vita in più.

Questo gioco è un bel platform (è stato fatto anche su Super Famicom), pieno di azione, con un degli enigmi carini e una buona giocabilità. La grafica non è eccelsa, ma fa il suo dovere, e il sonoro è discreto. Ci sono un sacco di stanze da esplorare prima di trovare tutti quelli della famiglia, per cui anche la longevità non dovrebbe darvi problemi. L'unica cosa che mi ha fatto indispettire all'inizio è che si muore un po' troppo facilmente, anche quando i cattivi non vi sono ancora addosso. Tutto sommato un bel platform e una licenza sfruttata bene.

Non mi fai paura, palla di neve troppo cresciuta!

Ma cosa ci si potrà mai trovare in una caldaia?

Saltiamo in testa a un po' di gente e recuperiamo le caramelle

Ciao nonnina, ti ho salvata!

Chi ha paura di andare in giro per i tetti, con un cappellino come questo?

Sottoterra facciamoci un bel chewing gum prima di iniziare

Ma dai, non fare così per una partita andata male!

GAME BOY	
GRAFICA + carina - poco dettagliata	80
SONORO + bella musichetta + effetti discreti	82
GIOCABILITA' + avvincente - bisogna abituarsi	86
LONGEVITA' + un sacco di stanze + password	88
OCEAN	85

SD GUNDAM 2

IMPORT

84

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

"Anno 79 dell'era spaziale: il Side 3, l'isola spaziale più lontana dalla Terra, si è autonominata Principato di Zion, ha proclamato la sua indipendenza e ha tentato, con la forza, di sottomettere le altre isole spaziali. Una guerra spaventosa è cominciata tra le isole spaziali e il Principato di Zion. I combattimenti hanno causato la morte di dieci milioni di uomini nel solo primo mese di guerra, e sono ormai otto mesi che la guerra si trascina senza né vinti né vincitori."

E' difficile che i più giovani si ricordino questa introduzione che accompagnava le prime puntate di Gundam, visto che la serie ha fatto la sua apparizione in televisione più meno... ehi, sono passati già dodici anni! E' significativo, comunque, che la serie sia ancora in circolazione (non in Italia, a causa di problemi di diritti con la Sunrise): quella di Gundam è un vero mito per molti di quelli della mia generazione. Se non credete a me potete allora credere al successo che da quindici anni la serie sta riscuotendo in Giappone, con un paio di serie televisive al seguito (ZGundam e ZZGundam), svariati OAV come Gundam 0080: A war in the Pocket o Stardust Memories e film come il relativamente recente Gundam F91 (con la definitiva resa dei conti tra Peter Ray e Scia). Oltre a questi seguiti "regolari", ci sono poi le versioni demenziali del cartone animato, con i robot umanizzati e ridotti a pupazzetti idioti, i cosiddetti Super Deformed Gundam, che hanno riscosso altrettanto successo, in particolare tra i videogiochi. La serie degli SD era infatti cominciata addirittura su Famicom (il NES giapponese, il gioco non è mai apparso in Italia, naturalmente) ed è proseguita con un paio di SD Dodge Ball, SD Great Battle e il secondo di questi SD Gundam, ma ce ne sono tanti altri con svariati personaggi di serie giapponesi, tutti rigorosamente superdeformati dalla Bandai (no, non è un cerotto, ma una software house (ma non solo) giapponese) che si è ormai specializzata nel genere.

Il gioco è ambientato sette anni dopo la battaglia che decretò la sconfitta degli Zion, ma nel guazzabuglio di vicende e nuovi modelli di Gundam che spuntano come i funghi è difficile capire quale sia la trama (sempre che esista) o cosa siano gli altri due modelli di Gundam che potete controllare oltre all'originale RX-78.

Poco male, comunque, visto che sono praticamente identici, ognuno con il cannone mitragliatore, potenziabile in fucile laser a sua volta potenziabile in un bazooka o in un raggio laser particolarmente potente.

Gli scenari sono di due tipi, terrestri o spaziali (con alcuni effetti molto simpatici come la tempesta di neve o la battaglia vicino ai Side), anche per due giocatori in contemporanea. Per due è anche l'opzione VS che mette di fronte, su terraferma o nello spazio, due Mobile Suit scelti tra i tre Gundam e tutti i possibili mech apparsi nel gioco, se ne possono riconoscere alcuni delle serie più recenti, come i nuovi Mobile Suit per Newtype che lanciano dei droni che combattono indipendentemente e altri ancora di cui, sotto la deformazione degli SD, si distingue l'eleganza delle linee tipica di mecha design più recenti.

Il gioco è demenziale, divertente e diligentemente realizzato, ma non è nulla di particolare come shoot 'em up, e soprattutto è decisamente troppo breve (nonostante che, variando il livello di difficoltà cambino proprio nemici e scenari), e ad aumentare la longevità serve solo a poco l'opzione di VS, visto che, una volta provati tutti i mech e le loro armi speciali il divertimento è pressoché finito: se siete degli appassionati come me accattatevillo, altrimenti di shoot 'em up per SF potete trovare di meglio.

Stefano "Sieg Zion" Giorgi

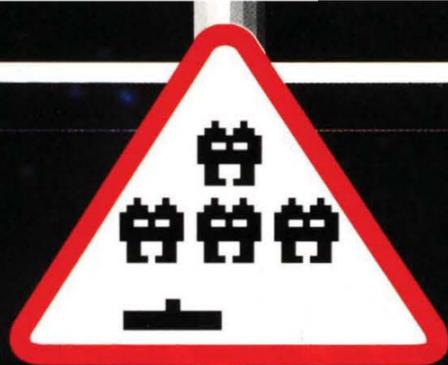
Non riuscirete a fermarci!

Oggi mi sono svegliato cattivo

Chissà se riesco a passare inosservato?

Ma uno più piccolo non l'avevate?

Eh, ma siamo due contro uno!

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Ben definita nel disegno dei mech + condita da un paio di ottimi effetti	90
SONORO + Discrete + non si riconoscono le musiche originali	85
GIOCABILITA' + Bello il sistema di armamenti -Un po' piattino anche con due giocatori	84
LONGEVITA' - Decisamente troppo breve - E neanche molto vario	68
BANDAI	84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Una volta i delinquenti dovevano preoccuparsi unicamente degli agenti di polizia, uomini altamente addestrati, ma pur sempre uomini. Ora invece devono fare i conti con un'infallibile e indistruttibile macchina da combattimento, armata ed equipaggiata con i più sofisticati e letali congegni esistenti: e non è un'impresa facile!

MS - Ma che cagnolone grande che porta a spasso, signor Robocop!

Detroit, inizio del XXI° secolo: la criminalità ha ormai raggiunto livelli incontenibili. Le strade della città, così come quelle di tutto il resto della nazione, sono divenute il campo di gioco di uomini spietati e senza scrupoli. Assassini, ladri, spacciatori, delinquenti di ogni genere rendono la vita impossibile per i cittadini. Solo un pazzo oserebbe avventurarsi per le sporche vie senza un minimo di protezione.
Le cose non sono certo migliori per le forze di polizia: ormai il tasso di mortalità tra gli agenti ha raggiunto livelli insostenibili, pochi sono i fortunati che raggiungono la pensione senza aver trascorso almeno un paio di mesi in stato di rianimazione, e ancora meno sono coloro che hanno ancora il coraggio di arruolarsi. Il destino della società sembra ormai segnato, dominato dalla legge del più forte e del più spietato. Ma una speranza ancora esiste, una speranza legata allo sfruttamento delle più sofisticate conoscenze tecnologiche e belliche. Si tratta di un nuovissimo prototipo di combattente meccanizzato, un cyborg costituito da elementi umani ed elettronici, capace di resistere a ogni sorta di attacco e possessore di una potenza di fuoco veramente incredibile. Il nome del progetto è Robocop, il suo destino quello di salvare la città.
A capo di questa difficile e costosa operazione si trova un'avanzatissima industria americana, la OCP, dotata di notevole esperienza in tutti i campi dell'elettronica e conosciuta in tutto il globo come detentrice di sofisticatissime tecnologie. Il progetto Robocop prevede l'utilizzo di un agente per quanto concerne il fattore umano, un poliziotto scelto tra i migliori e dotato di un grande spirito di sacrificio. Il suo nome è Alex Murphy.
In seguito a un gravissimo incidente occorso al poliziotto, un incidente che ha portato alla distruzione quasi completa del suo

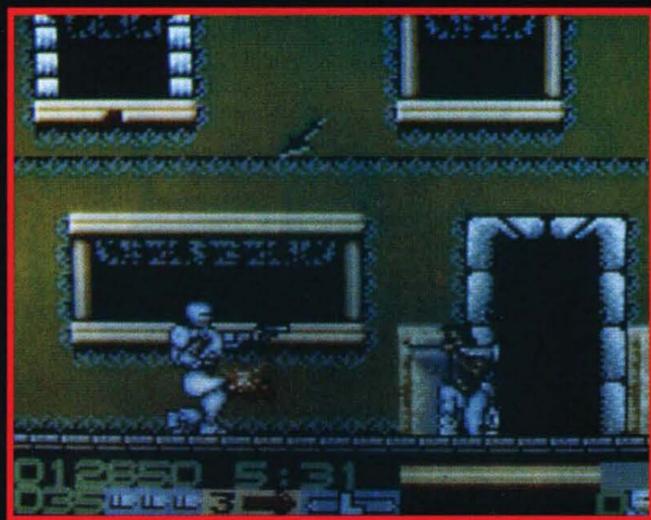
GG - E' meglio se non mi faccio ridurre in lattine

GG - La grafica del portatile non sembra poi malvagia

MS - Un digitalizzazione!

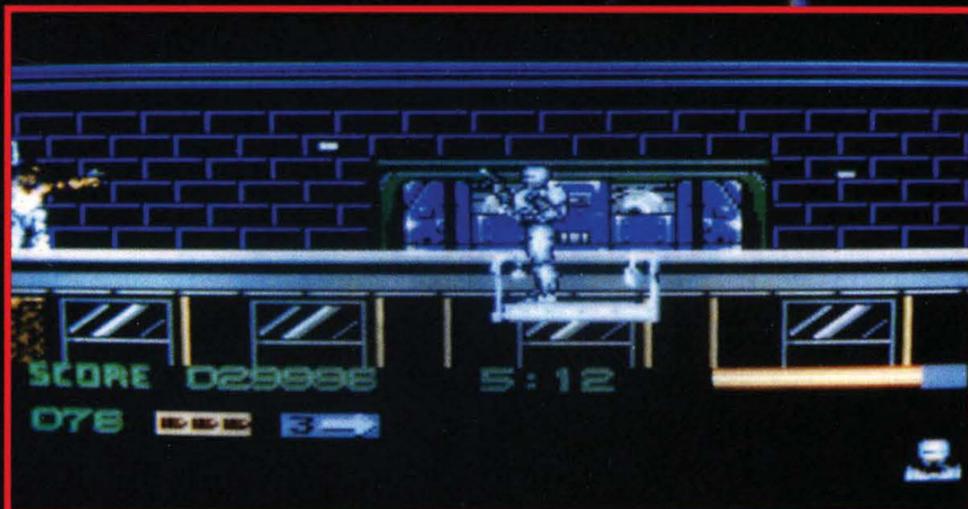
GG - Ma cosa sono diventato? Un bersaglio semovente?

corpo, la OCP ne ha utilizzato parte della testa e del torso per interfacciarli all'interno di una struttura meccanica. Il risultato è Robocop, il cyborg nelle cui mani si trova ora il futuro di Detroit. Protetto da placche e giunture costruite con materiali accuratamente studiati, il nuovo difensore della giustizia è in grado di sopportare urti e calore di notevole intensità, risultando così praticamente invulnerabile alle armi normalmente possedute dai fuorilegge. Oltre a questo, Robocop dispone anche di software altamente sviluppato, capace di amplificarne i processi mentali e le funzioni percettive, e di un particolare sistema di interfaccia (collocato nella mano sinistra), capace di metterlo in contatto con qualsiasi genere di elaboratore elettronico e macchinario computerizzato.

Lo scopo del gioco è quello di ripulire per l'ennesima volta le strade di Detroit dalla miriade di delinquenti che le infestano, riportando uno sprazzo di pace e tranquillità nella vita dei poveri cittadini. Ovviamente i "cattivi" sono ben consci dei vostri progetti e sembrano essersi dati tutti appuntamento per impedirvi di portare a termine il vostro nobile intento, grazie anche all'aiuto di quantità industriali di robot e simili. Il gioco avviene principalmente a scorrimento orizzontale, con i nemici che giungono da entrambi i lati e alcuni elementi di contorno (piattaforme, ascensori, ecc...). Robocop è armato, inizialmente, con un'unica pistola, dotata di un centinaio di colpi, ma con l'avanzare del gioco avrà modo di collezionare nuove e più potenti armi - laser, lanciafiamme e via dicendo -, incrementare il numero di munizioni e riprendere energia.

Grafica, giocabilità e longevità sono praticamente identiche in entrambe le versioni che abbiamo esaminato. Per quanto concerne il primo aspetto, così per il sonoro, non si possono certo pronunciare pareri entusiastici: i fondali sono scarni e piuttosto ripetitivi, gli sprite non particolarmente raffinati, il movimento scattoso e lento, e la musica non

GG - Eh ma allora volete fare sul serio!

A mio avviso questo Robocop non è poi così male. Certo la difficoltà eccessiva lo rende frustrante, specialmente agli inizi quando non si controlla eccessivamente bene il personaggio, ma bisogna pure dire che le conversioni per queste due macchine sono state realizzate piuttosto bene, specialmente se si considerano i risultati su piattaforme a 16 bit. Grafica non malaccio, sonoro abbastanza negativo e giocabilità alquanto soggettiva sono il mio giudizio. Augh.

MS - Ah, aspetta che salgo e ti faccio vedere io!

aiuta. Oltre alla lentezza dei movimenti, un altro fattore influisce poi negativamente sulla giocabilità: l'eccessiva difficoltà. I nemici spuntano un po' da tutte le parti, sparando a raffica, mentre alcune postazioni di tiro più o meno fisse risultano veramente micidiali. Ovviamente, come in tutti i giochi, la difficoltà può essere sopperita dalla pratica.

Un gioco quindi principalmente adatto per gli amanti del personaggio e per quelli che mangiano giochi difficili al mattino, prima di uscire per andare a scuola.

Andrea Fattori

GG - Ma quello non è il mio cuginone più potente ?

MASTER SYSTEM GAME GEAR	
GRAFICA + non male per GG e MS - ma niente di particolare	75
SONORO - musica stridente e... - ... scarsi effetti	73
GIOCABILITÀ + può attirare - noioso	73
LONGEVITÀ - poco vario - frustrante	69
OCEAN	72

VIENI ALLA PROJECT GAME: TROVERAI UN BIT NATALE!

MEGA DRIVE

- STREET FIGHTER II
- MORTAL KOMBAT
- ROCKET KNIGT
- **GUNSTAR HERO**
- JUNGLE STRIKE
- RANGER X
- COOL SPOT
- LAND STALKER
- BRAM STOKER'DRACULA
- ULTIMATE SOCCER
- FLASHBACK
- MICRO MACHINES
- MIG 29
- DRAGON'S FURY II *(imminente)*
- STRIDER II
- DEVIS CUP TENNIS
- FATAL FURY II

SEGA MEGADRIVE II L.245.000

SUPER NINTENDO

- SUPER MARIO ALL STARS
- MORTAL KOMBAT
- STREET FIGHTER II TURBO
- FINAL FIGHT II
- ALIEN 3
- SONIC WINGS
- LAMBORGHINI AM CHALLENGER
- ACCLAIM'S WORLD CUP
- CAPTAIN AMERICA
- NIGEL MANSEL F-1
- POP'N TWIN BEE
- SPIDERMAN / X MAN
- B.O.B.
- OUTER WORLD
- STAR FOX
- SUPER OFF ROAD: THE BAJA
- HOOK
- ROBOCOP 3
- COOL SPOT

CONSOLE SUPER NINTENDO L.270.000

GAME BOY

- 87 GIOCHI IN 1
- BARBIE
- HOOK
- PIT FIGHTER
- PRINCE OF PERS
- MORTAL KONBAT
- YOSHI'S COOK
- TURTLES 2
- JORDAN BIRD
- KID DRACULA

GAME BOY L.120.000

PARTECIPA SABATO 27 NOVEMBRE AL TORNEO **MORTAL KOMBAT** ORGANIZZATO DALLA **PROJECT GAME** E DIVENTA CAMPIONE CON NOI!

GRATIS TESSERA SCONTO PER OGNI ACQUISTO ENTRO IL 30 NOVEMBRE

Ritiriamo in conto vendita il tuo usato.
Per Mega Drive, 100 titoli in offerta speciale,
inoltre potrai provare tutti i giochi prima di acquistarli.

Centro assistenza e riparazione console.

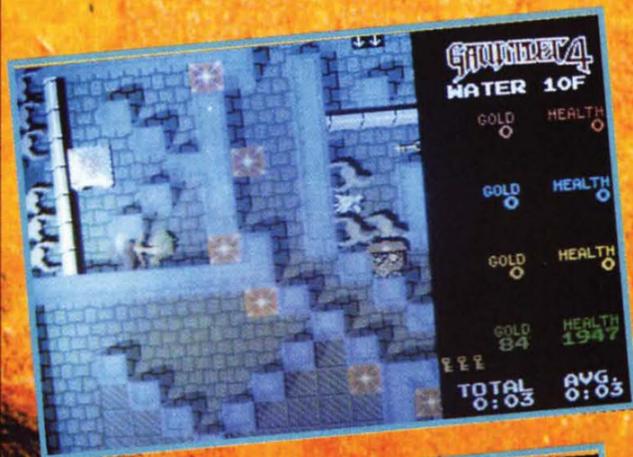
Viale Tunisia, 50 - 20124 Milano
Tel. 66.98.81.33 - 66.98.81.70 - Fax 66.98.75.65
Vendita per corrispondenza in tutta Italia.

GAUNTLET IV

500

84

GIOCATORI	1-4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Guerrieri, maghi, elfi e valchirie contro scheletri, orchi e draghi: cosa può volere di più un appassionato del genere fantasy?

Di tempo ne è passato ormai un bel po' dall'uscita del primo Gauntlet, molte cose sono cambiate, ma una cosa rimane: Gauntlet! Dopo il successo ottenuto dal titolo, i sequel hanno iniziato a susseguirsi freneticamente, accompagnati da una miriade di cloni. In breve tempo è arrivato Gauntlet II,identico al primo con alcuni elementi nuovi. Poi è comparso anche Gauntlet III, dove la visuale dall'alto veniva soppiantata da un tentativo di tridimensionalità. E ora, infine, arriva anche il quarto capitolo dell'immortale saga...

La domanda inevitabile per quelli che hanno amato questo gioco e ne hanno seguito l'evoluzione, è abbastanza scontata: "ci saranno nuovi elementi o sarà semplicemente l'ennesima riedizione del solito gioco? E le eventuali novità, saranno in bene o in male?". La notizia buona è che le innovazioni non sono male, ma purtroppo sono veramente pochissime.

Il punto fondamentale che caratterizza Gauntlet IV è la possibilità di giocare in quattro modi diversi. Innanzitutto troviamo la versione base, la stessa di Gauntlet I. Segue quindi la sfida, dove ciascun giocatore deve cercare di completare i livelli acquistando più punti e impiegandoci meno tempo possibile. Interessante, ma solo a livello formale, è il terzo gioco, dove i programmatori hanno voluto inserire un maggiore elemento adventure: ci si trova così a vagare nella classica terra fantasy, con templi e castelli che si rivelano poi essere i dungeon classici del gioco. L'unica innovazione abbastanza seria è quella della sfida diretta, dove due personaggi si affrontano all'interno di appositi labirinti, nel tentativo di sconfiggersi a vicenda.

Premesso questo, passiamo al gioco vero e proprio: come abbiamo già accennato, la visuale è dall'alto, con i dungeon delimitati da una serie di muri e letteralmente invasi da mostri di ogni genere. Lo scopo è quello di raggiungere l'uscita (o entrata, visto che porta a quello successivo) di ogni livello senza perdere troppa energia. Ogni personaggio dispone di un determinato numero di punti resistenza, che calano quando si subisce una ferita e aumentano bevendo pozioni magiche e mangiando polli (non magici). Oltre a questo, i quattro eroi dispongono di particolari abilità, legate alla loro professione: il mago è devastante nel lancio di incantesimi, ma è una fetecchia nei combattimenti, mentre il guerriero è l'esatto contrario e l'elfo (non sapevo che l'elfo fosse una professione...) è letale sulla lunga distanza. Sparsi nei dungeon si trovano anche innumerevoli oggetti magici, da quelli che rendono invisibili a quelli che permettono ai vostri colpi di rimbalzare lungo le pareti.

La grafica non è male e ricorda moltissimo quella del coin op, così come il sonoro, e anche su giocabilità e longevità non c'è niente da dire. L'unica pecca, non indifferente, è che Gauntlet IV è identico all'originale e molta gente ormai lo conosce a memoria.

Andrea Fattori

Chiudete le finestre, che tira un vento, qui...

Un po' affollato questo piano, o sbaglio?

Scendiamo (metaforicamente) e cerchiamo di fare un po' d'affari

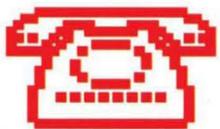
Le chiavi è meglio raccoglierle...

Però i gamaldi hanno sempre lo stesso look

MEGA DRIVE

GRAFICA + semplice ma chiara + abbastanza varia	85
SONORO + uguale a quello da bar... - ... che era abbastanza scarso	82
GIOCABILITÀ + facile e divertente + affascinante	85
LONGEVITÀ + abbastanza vario - identico a Gauntlet I	77
TENGEN	84

Game Art

TEKKAMAN BLADE

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

La storia è quella di un ragazzo che si trasforma nell'equivalente tecnologico di un cavaliere medievale e, a bordo di una piattaforma volante (non assomiglia molto al robot Pegas del cartone), affronta, armato della sua fida lancia (la Blade del titolo, che letteralmente significa "lama"), orde di creature aliene e di robot.
Il gioco è un misto tra uno shoot 'em up e un beat 'em up in puro stile streetfighteriano, ma dato che bisognava catalogarlo in un'unica maniera ho preferito segnarlo come shoot 'em up, dato che l'ambientazione è tipicamente spaziale e il protagonista è un robot.
Come comunque scrivevo prima, ogni stage del gioco è suddiviso in due fasi; nella prima (uno spara e fuggi in prospettiva laterale a scorrimento orizzontale) dovrete volare distruggendo il maggior numero di nemici possibile, conservando nel contempo integra la vostra energia vitale; nella seconda, il vostro sprite verrà rappresentato in scala maggiore, e dovrà affrontare a suon di spadate, calci e pugni, un robot avversario che rappresenta il tipico mostro di fine livello.
Esaminiamo separatamente le due fasi di ogni stage, giacché sono molto diverse tra loro e potrebbero di per sé costituire dei giochi propri.
La fase shoot 'em up si presenta con degli sprite sufficientemente definiti, ma poco colorati e minimamente animati. Gli sfondi sono scarni o comunque nella media. Insomma, graficamente si poteva fare di più e, sebbene sia un gioco nuovo, Tekkaman Blade presenta una grafica abbastanza obsoleta. L'azione di gioco risulta comunque veloce (niente rallentamenti, per fortuna) e abbastanza frenetica. Il vostro sprite potrà menare fendenti alle astronavi nemiche o perfino lanciare la sua arma per infliggere un danno maggiore alle armate avversarie. Distruggendo delle apposite sfilze di pod poi, appariranno delle capsule colorate di tre tipi che daranno al nostro eroe una momentanea invincibilità (rossa), un incremento di energia vitale (verde), o una smart bomb (blu). Fine degli armamentari supplementari. Gli sfondi variano dallo spazio più scarno a grotte aliene, da pianeti ghiacciati a fortezze meccanizzate.
La fase beat 'em up presenta una grafica migliorata (rispetto alla fase precedente) vuoi per la dimensione degli sprite (grossi e ben definiti) vuoi per la velocità delle animazioni (comunque con pochi frame). Qui i tasti usati sono quattro e, combinandoli opportunamente, potrete anche dar luogo a simpatiche tecniche d'attacco.
La cosa migliore di tutto il gioco sono le musiche, davvero strumentalmente ben realizzate e orecchiabili; la longevità è invece piuttosto soggettiva, dato che la difficoltà aumenta mostruosamente a mano a mano che progredite nei livelli: le fasi spara e fuggi si mantengono su un livello alquanto facilino, quelle di picchiaduro aumentano esponenzialmente di difficoltà (provate a battere il mech verde del terzo livello alla prima, o anche alla seconda o alla terza, poi fatemi sapere). I livelli settabili sono comunque tre: easy, normal e hard; mentre i continue sono limitati (comunque troppo pochi per finirlo tutto al primo tentativo anche a livello easy).
In sostanza Tekkaman Blade risulta appetibile soprattutto per i fan del cartone animato, altro esempio di tie in non sfruttato al massimo. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Scusa, non ti sembra di esagerare un po'?

Hai visto che bella vista si gode da qui?

Aha, un bel calcio volante, senza infilzarsi sulla spada, però

Sì, lo so che non ho mai seguito (c'era sicuramente di meglio da fare) i cartoni animati di Tekkaman, ma proprio per questo sono imparziale al punto giusto per poter fare una recensione scevra da sdolcinati sentimentalismi o nostalgici affetti che accechino un giudizio veritiero. Augh!

Sfida all'OK Corral spaziale

Affettiamo un po' di astronavine

SUPER FAMICOM

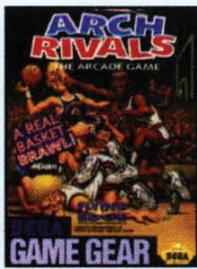
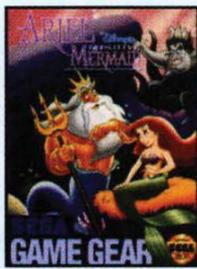
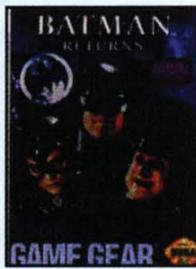
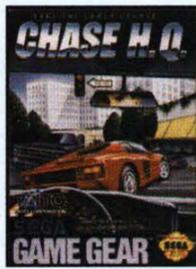
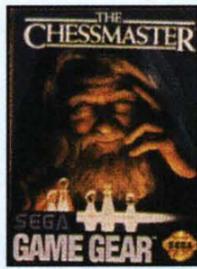
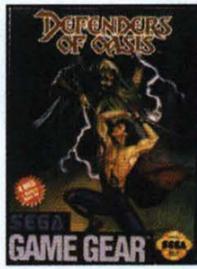
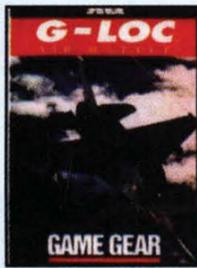
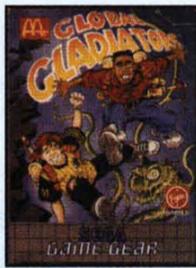
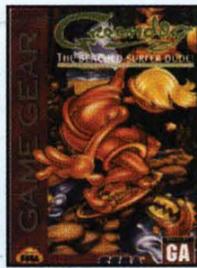
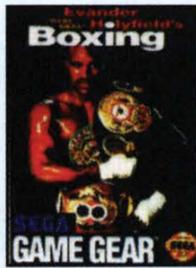
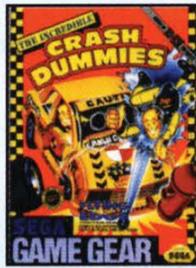
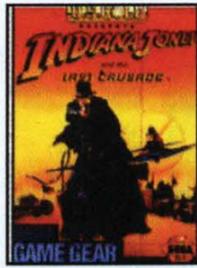
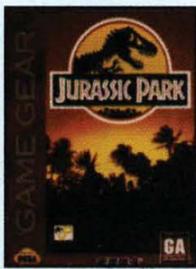
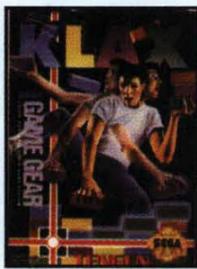
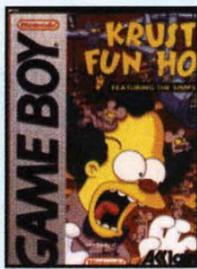
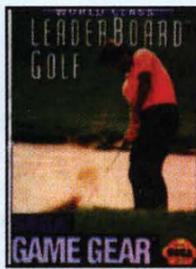
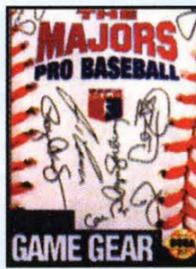
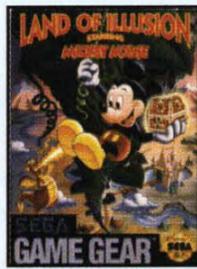
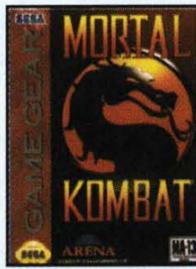
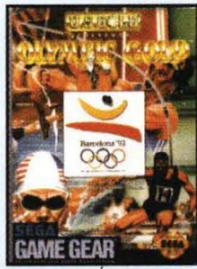
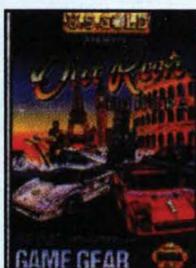
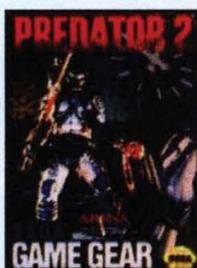
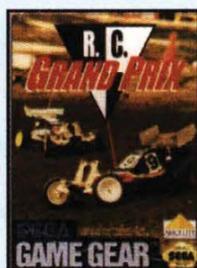
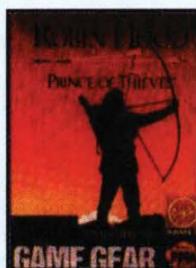
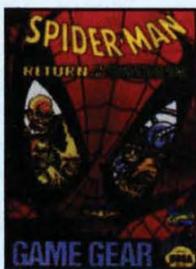
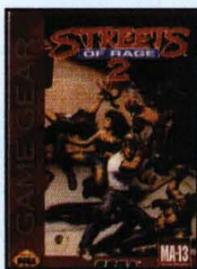
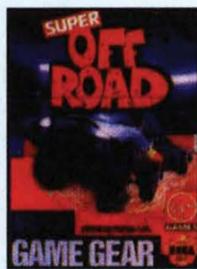
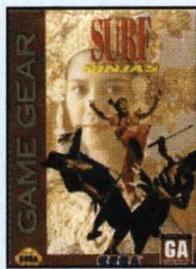
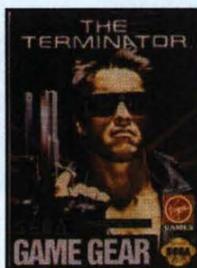
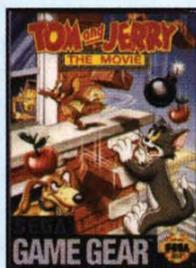
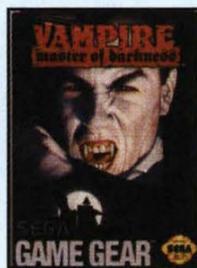
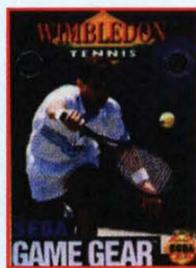
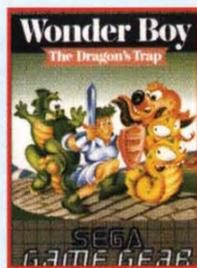
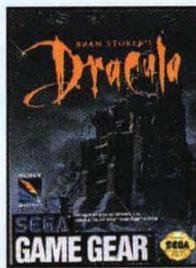
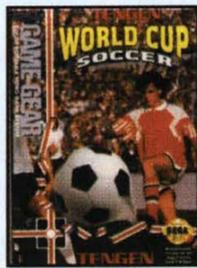
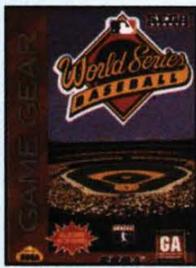
GRAFICA -nella media la sezione spara e fuggi +ben fatta la sezione picchiaduro	85
SONORO +la cosa migliore del gioco	92
GIOCABILITA' +appassionerà i fan del cartone	80
LONGEVITA' +nella media	78
BEC	78

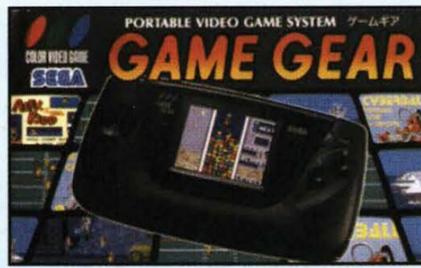
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

GAMEGEAR

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 59.000 L. 66.000 L. 67.000 L. 68.000 L. 62.000 L. 54.000 L. 67.000 L. 62.000 L. 74.000

L. 69.000 L. 72.000 L. 62.000 L. 47.000 L. 64.000 L. 66.000 L. 66.000 L. 69.000 L. 48.000

L. 65.000 L. 62.000 L. 63.000 L. 59.000 L. 59.000 L. 69.000 L. 75.000 L. 75.000 L. 69.000

L. 74.000 L. 67.000 L. 65.000 L. 56.000 L. 65.000 L. 72.000 L. 65.000 L. 73.000 L. 59.000

L. 76.000 L. 67.000 L. 57.000 L. 43.000 L. 52.000 L. 74.000 L. 67.000 L. 69.000 L.69.000

L. 49.000 L. 76.000 L. 59.000 L. 67.000 L. 69.000 L. 39.000 L. 42.000 L. 69.000 L. 68.000

L. 75.000 L. 76.000

Gamegear + Sonic 2 + Baseball92 Lit.285.000

Gamegear Console Lit.195.000

Gamegear + Sonic 2 Lit.249.000

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Secondo voi cosa fa un tipo con due palle che gli girano sulla testa e che viene da un'altro pianeta? Suvvia è tanto semplice, salva il mondo!

Nonostante tutto a Puggsy piace ancora fare delle passeggiate nei boschi

Un mondo pieno di roba da mangiare, questo

Puggsy è un essere sfortunato, non ha amici, tantomeno nemici, non ha neanche un pianeta natale, ma solo uno capodanno (questa è una delle mie peggiori battute)(consolati, è anche l'unica che tu abbia mai fatto che possa essere considerata una battuta NdAlex), insomma uno sfigatone epico, tra parentesi molto nervoso visto che gli girano sempre le palline che si ritrova sulla testa.
Queste benedette palline erano la sua dannazione, non riusciva mai ad andare d'accordo con nessuno, aveva provato a incollarle con il Super Attak, ma niente da fare, quelle continuavano a muoversi; un giorno colto da un raptus di follia decise che era ora di darsi una mossa, basta girovagare nello spazio senza motivo, era giunto il momento di rendersi utile all'universo intero (e anche di più).
Prese la sua astronave (astronave è una parola un po' grossa per un accozzaglia di bulloni, legno e uno sturalavandini gigante) e girovagò nello spazio fino a quando non andò a sbattere contro uno strano planetucolo azzurro; Puggsy scese sul pianeta (più che altro ammarò in maniera più o meno disastrosa) e vide che le creature che lo abitavano erano molto strane (gatti con la coda, gabbiani con le ali, etc) e ben diverse da quelle che aveva visto una volta su Vega VIII.
Ma appena mise piede fuori dal suo strano mezzo, tutte le creature presero a malmenarlo e il povero Puggsy prese la prima cosa che si trovò tra le mani (toh, un barile) e la scagliò violentemente contro quegli esseri tanto maleducati.
Dedusse che questo pianeta era abitato da una massa di creature manesche e maleducate, quindi prese coraggio e decise che bisognava fare un po' di pulizia su questo sporco mondo (e qui parte la musica heavy metal).
La cosa non è comunque tanto semplice: il nostro eroe non ha nessun tipo di arma, quindi deve usare quello che trova in giro; ogni oggetto infatti può essere utilizzato come mezzo offensivo; naturalmente una pistola è sempre l'arma più efficace, peccato che ve ne siano poche e con un numero di proiettili veramente esiguo.
Una caratteristica particolare del protagonista è quella di poter utilizzare TUTTI gli oggetti a mo' di gancio, in modo da potersi attaccare ai lati delle piattaforme e quindi sollevarsi e salirci sopra (originale, non trovate?).
Ma se questo gioco fosse un semplice platform game non gli avrei certo dato 92, Puggsy infatti aggiunge degli elementi stile puzzle che lo differenziano da una massa di titoli più o meno validi; in pratica per risolvere un livello vi sono più vie, potrete andare direttamente all'uscita, oppure spremervi le meningi e risolvere i vari enigmi che vi permetteranno di scoprire succosi bonus.
Scommetto che qualcuno starà dicendo "ma chissenefrega dei bonus", sbagliato; portare all'uscita un'oggetto di particolare valore vi da un sacco di punti e... vite extra!
Ma non tutti i livelli sono semplici, per darvi un'idea vi illustrerò un tipico stage avanzato.
Appena entrati notate che alle vostre spalle vi è un'enorme blocco di roccia impossibile da scavalcare, quindi vi rendete conto che c'è poco da fare se non risolvere l'ENIG-

Delle amichevoli piantine (?) porgono al pallinide una pistola

La mappona dell'isola su cui cade il buon vecchio extra terrestrial

Attento alla punta delle stalagmiti, Puggsy: fanno male se ci cadi sopra

I cobra in un ambiente molto egizianeggiante

Mi ricorda un video di Tom Waits (anche a Puggsy NdAlex)

Ma che scimmiette carine!

MA DELLA ROCCIA (tadatadam! Sembra il titolo di un film).
Sempre all'inizio noterete una strana statua a cui sembra mancare qualcosa, per capire che cosa basta aprire lo scrigno che trovate nelle vicinanze, questo vi rivelerà l'oggetto da cercare; in verità basterebbe andare un po' più avanti, prendere il pezzo di statua e una volta montato il tutto uscire dal livello, ma per ottenere il bonus più grosso bisogna impegnarsi un po' di più, quindi forza e coraggio che la strada è lunga.
Appena preso uno dei barili e superate le due scimmie dovrete dirigervi in fondo a sinistra, quindi dovrete salire e prendere la chiave; fatto ciò andrete in alto dove potrete notare un cannone che servirà poco dopo; andate a destra, aprite lo scrigno e prendete il fiammifero, ritornate al cannone, usate il fiammifero e... boom! La palla di cannone (che potrete recuperare) farà cadere una fila di barili che vi permetterà di accedere al piano superiore, dove vi aspetta un grosso bonus, ma anche un sacco di nemici. Questo è solo per darvi un'idea sulle caratteristiche di gioco.
Adesso è però giunto il momento di giudicare questo prodotto, perché nell'enorme gioco della vita è semplice cadere nell'oblio infinito della parola che ti prende e ti porta al confine degli universi conosciuti... sbam, badam, katabam!!! Ok, Alex, metti giù i nunchaku che fanno un male, ma un male... come dici? Appunto?!? A a a a a r g h ! ! ! Ratakatapam, bim, bum, bam... pronto, telefono azzurro?
Basta fare i fessi, Alex è il caporedattore più buono del mondo (sopratutto al forno, con contorno di patatine), quindi è meglio che passi a commentare per benino questo ultimo prodotto (in senso cronologico) dell'inglese Psygnosis.
Puggsy mi ha davvero soddisfatto: graficamente è davvero notevole, la definizione e la cura generale lascia di stucco, lo sprite principale è animato davvero bene e anche gli altri sono decisamente ben fatti; il parallasse è più che notevole, ma la cosa che più stupisce è il mostro che arriva dal fondo dello schermo zoomando come se fosse su SuperNes! Grandiosa la tecnica di scaling applicata a questo sprite (tra l'altro molto grande).
Anche il sonoro fa la sua parte con degli effetti molto azzeccati e delle musichette decisamente carine, in tono con l'ambientazione.
L'intro rimane comunque la cosa più spettacolare, si vede il passaggio dell'astronave di Puggsy tramite una stupenda e fluidissima animazione simil-ray tracing; va detto che la Psygnosis ha raggiunto una grande notorietà su Amiga, proprio per queste spettacolari introduzioni.
Insomma se non l'avete ancora capito Puggsy è da comprare, sia per gli elementi particolarmente originali, sia per la cura messa nella realizzazione generale.

TMB

Si fanno strani incontri nelle fognature

Dai che ci siamo quasi

MEGA DRIVE

GRAFICA +belle animazione di Puggsy +ottimamente definita	93
SONORO +Effetti e musiche azzeccate	90
GIOCABILITA' +ti prende moltissimo +ci sono le password!	93
LONGEVITA' +decisamente duraturo	93
PSYGNOSIS	92

ADDAMS FAMILY

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Tarà-tarà-taràtta, tarà-tarà-taràtta, taratatà, taratatà, e via dicendo...

Hanno avuto il loro momento di maggiore fortuna alcuni anni fa, per poi sparire silenziosamente e ritornare alla grande in questi ultimi tempi (soprattutto nel campo dei videogiochi): stiamo ovviamente parlando della famiglia Addams, il più squinternato gruppo di mostri mai uscito dagli schermi della TV.
Il problema, questa volta, è però ben più grave di quanto non accada di solito nella serie televisiva: qualcuno, probabilmente una nuova famiglia decisa a conquistare l'audience, ha deciso di far sparire i nostri simpatici mostriciattoli. Proprio così, misteriosamente quanto improvvisamente, Morticia, Zio Fester e i bambini sono scomparsi. Ma i rapitori hanno commesso un grave errore, un errore che si trasformerà presto in una montagna di guai: hanno dimenticato Gomez, l'indomabile, ineffabile e focosissimo capo famiglia.
Dove cominciare dunque le ricerche? Se si fosse trattato di gente comune, l'unica possibile soluzione sarebbe stata quella di rivolgersi alla polizia, ma qui si parla della famiglia Addams... Quale posto migliore, dunque, di un cimitero per iniziare? Al di là di qualunque procedimento logico-investigativo, è ovvio che dove ci sono gli Addams i cimiteri non possano mancare!

Strane, le scale di casa Addams

Un tipico albero da giardino con scale

Il buon Gomez è un esperto funambolo

La nostra avventura, indossando i comodi panni del latineggiante Gomez, inizia proprio all'interno di un campo santo, nei pressi di alcune lugubri abitazioni. Evitando con cura i fantasmi e gli scheletri (o al limite saltando loro in testa) che, come si sa, abbondano in questi luoghi, è necessario riuscire a intrufolarsi nel grande palazzo disabitato (?) che domina il cimitero. Per farlo è però necessario procurarsi la chiave, ben nascosta in un sotterraneo segreto...
La grafica non è male, anche se sul Game Gear si sono visti giochi decisamente più belli e il sonoro risulta monotono per quanto concerne la musica (tarà-tarà-taràtta...) e artificioso per gli effetti sonori (boink, boink). A questo punto non resta che sperare nella giocabilità, una speranza che nel primo livello sembra però destinata a svanire nel nulla: mostri da evitare, oggetti da raccogliere e piattaforme sparse su cui arrampicarsi, il tutto con un ritmo piuttosto lento e frustrante. Fortunatamente, appena riuscite a entrare nel sinistro palazzo le cose cambiano completamente. L'azione si fa molto più vivace, anche se resta una certa lentezza di movimento, e subentrano numerosi puzzle da risolvere: dal semplice e banale platform si passa dunque a un divertente arcade-adventure dove, miracolosamente, anche la qualità grafica compie un notevole salto in avanti (purtroppo il sonoro no!).
Se riuscite a sopportare i primi monotoni minuti di gioco, scoprirete che anche in quanto a longevità siamo messi piuttosto bene: ogni stanza all'interno del palazzo è strutturata in maniera diversa, con un gran numero di differenti avversari e piccoli enigmi da risolvere.
Non fatevi dunque imbrogliare dalla prima impressione: resistete e vi divertirete!

Andrea Fattori

Attenti quando siete in casa: certe cose volano...

Un bel giro nel cimitero dietro casa è quello che mi ci vuole

GAME GEAR	
GRAFICA - scarsa all'inizio ma... + ... poi migliora	81
SONORO - scarso all'inizio ma... - ... poi resta scarso!	72
GIOCABILITÀ + superato l'inizio è divertente + facile da usare	87
LONGEVITÀ + molto vario + difficoltà equilibrata	88
OCEAN	84

COMPUTER ONE

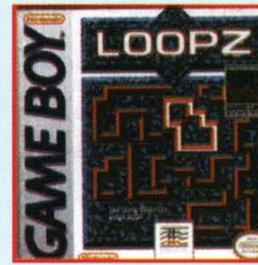
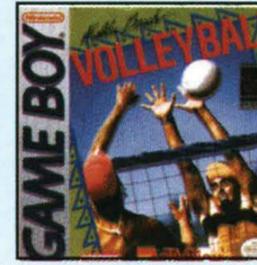
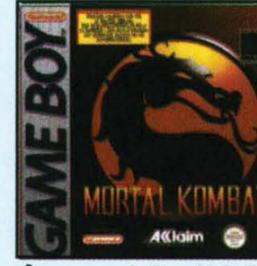
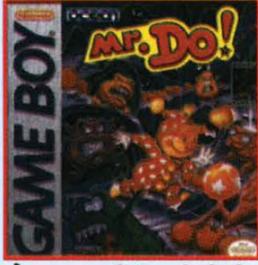
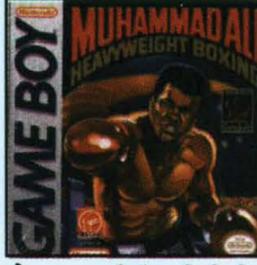
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

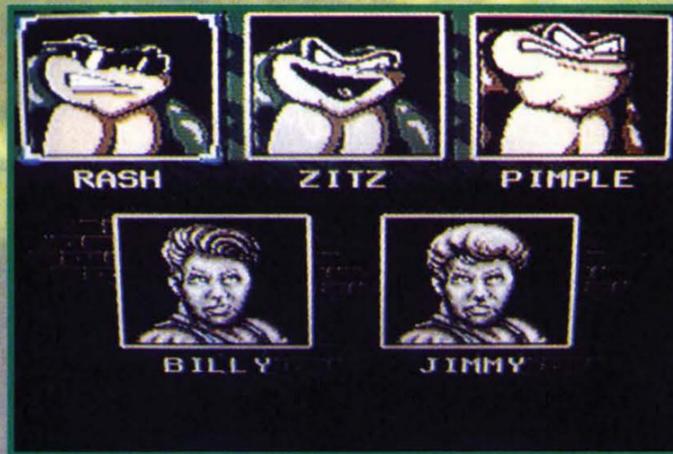
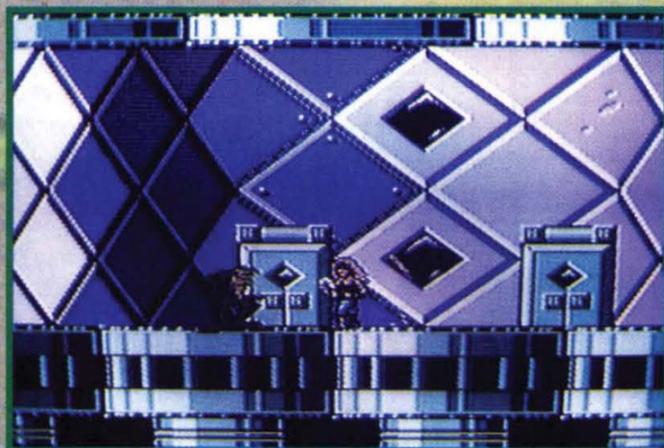
CARTUCCE GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

92

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

I vostri due giochi preferiti sono i Battletoads e Double Dragon? Oppure preferite giocare con ciccio bello drin drin, oppure ancora siete amanti della Lippa? Ad ogni modo questo gioco dovrebbe piacervi.

I cinque protagonisti dell'avventura

Dovete sapere che Kiss ed Enefrega (i veri nomi dei protagonisti di Double Dragon) amavano molto andare a caccia di ranocchie; un bel giorno, i due sopracitati personaggi decisero di recarsi allo stagno più vicino per soddisfare appunto la loro innata passione; presero la loro bella barchetta e si avviarono tra ninfee e salici piangenti; rema e rema, quando di colpo ne avvistano addirittura tre, che si stavano crogiolando al caldo sole del primo pomeriggio; quatti quatti, Kiss ed Enefrega si avvicinarono alle tre ignare ranocchie, e con un veloce colpo di retino le catturarono e se le portarono a casina loro.

Com'erano felici, non avevano mai catturato tre ranocchie in un sol colpo, ora ci voleva solo qualche bell'aghetto caldo per divertirsi un po'; stavano infatti per iniziare il bel gioco, quando notarono che le ranocchie che avevano catturato non erano come le altre, oh no, queste erano molto, ma molto più schifose, e allora decisero che il gioco che stavano per intraprendere era troppo poco cruento, e si prepararono per il piano B, e cioè il famoso lancio della ranocchia contro il libro di matematica (che male assurdo!!!); stavano appunto per iniziare il lancio, quando di colpo si sentì una ranocchia parlare: all'inizio i due ragazzotti non vollero credere ai propri timpani, ma l'affermazione della ranocchia si ripetè a breve distanza; ormai non vi erano più dubbi, si trovavano per le mani delle schifosissime ranocchie parlanti.

Enefrega guardò negli occhi pallati la ranocchia e le disse con aria ebete: "Aoh, ma che tu parli?", alché la ranocchia, assumendo tra l'altro un atteggiamento beffardo disse: "Ennò"; Kiss ed Enefrega erano letteralmente sbalorditi, e allora proposero alle tre ranocchione un po' tanto schifosone di andare a combattere con loro per salvare il mondo (mi sem-

E' meglio non essere troppo delicati con queste signorine: giocate e vedrete

I cattivi di fine livello fanno sempre questo effetto

I nostri eroi non sembrano essere molto coraggiosi...

Lasciate calare il manone e poi dateci dentro

Sono sicuro che i corvi si possono fregare anche in altri modi

Scusa, ma avevi una mosca sulla testa

Con il bastone potete letteralmente piantare i nemici nel pavimento

Oltre alla velocità e agli ostacoli ci saranno anche i rompiscatole durante la corsa

sembra giusto); le tre ranocchione, schifosone come prima, accettarono di buon grado, con la riserva, però, che sarebbero state rilasciate una volta compiuta l'ardua missione.
E così fu, alle tre rane venne assegnato un nome in codice (Battletoads), mentre i due ragazzotti si affibbiarono il nome che avevano quando facevano i gemelli sputafuoco in un circo (I Double Dragon).
Dato che era necessario seguire la coerenza avuta fino a quel momento, l'insolito gruppo decise di cominciare il salvataggio della Terra dallo spazio, ebbene sì, infatti era proprio nello spazio che si trovavano gli esseri alieni a cui non interessava minimamente il nostro pianeta; ad ogni modo non abbiate paura, prima o poi il fantomatico gruppo si dovrà recare sulla Terra, quantomeno per fare un po' di bordello, e allora sì, che saran dolori.
Ah sì, dato che ci sono, vi commento anche il gioco tratto dall'omonima storia, che appunto vede i tipi di sopra alle prese con il salvataggio del mondo; innanzitutto vi devo dire che di giochi così sul Nes non se ne vedevano da parecchio tempo; prima di tutto perché in redazione avevamo il Nes rotto, e poi perché dare mazzate è sempre una cosa bella (certamente lo è più di prenderle)(e se non lo sai tu... NdAlex), e specialmente se il gioco in questione è piacevole e ben fatto.
Partiamo quindi con la solita scaletta; considerando l'aspetto grafico siamo a livelli interplanetari, colori sempre vivi, scenari curatissimi e mostruosamente dettagliati e in alcuni livelli si registra addirittura la presenza del parallasse prospettico!!! Più di così. In aggiunta a tutto questo, si può dire che gli sprite sono animati molto bene, e soprattutto va elogiata l'idea di mischiare i nemici presenti in Double Dragon con quelli di Battletoads; vi troverete quindi a dover combattere con un ranocchio il tipo pelato che si presenta come primo mostro in Double Dragon o ancora la donna con la frusta, mentre potrà capitarvi di affrontare ad esempio il Generale Strage con uno dei due protagonisti di DD.
Per quanto riguarda il sonoro, le musiche di accompagnamento sono molto piacevoli, mentre fanno più che bene il loro lavoro gli effetti sonori, non tralasciando di sottolineare il benché minimo particolare. La giocabilità è altissima, infatti il grande numero di armi che si possono utilizzare (si può ad esempio staccare una gamba da un robot e usarla come spranga, oppure ancora utilizzare a proprio favore la dinamite scagliata dagli avversari) garantisce una varietà di gioco non indifferente; per non parlare dei mezzi che utilizzerete durante la vostra missione (primo fra tutti la Speeder Bike), insomma, veramente grandioso.
Anche l'aspetto longevità è più che garantito, infatti prima di finire tutti gli stage ce ne vorrà parecchio, e anche quando avrete finito il gioco lo tirerete fuori molto spesso per passare un po' di tempo con un amico; in poche parole questo gioco è veramente bello, e lascio a voi scoprire tutte le altre cose che si potranno fare. Compratelo o ve ne pentirete.

Raffaele Sogni

Appendetevi alla telecamera e fatela fuori

NES

GRAFICA +Molto colorata +E altrettanto bene definita	**93**
SONORO +Ottime musiche +Effetti sonori spaziali	**92**
GIOCABILITA' +E' troppo divertente +Difficoltà ottimamente calibrata	**92**
LONGEVITA +Si può giocare in due +Due differenti modi di gioco	**92**
NINTENDO	**92**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive Scart + Sonic	L. 269.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 269.000
Mega Drive 2	L. 249.000
Mega Drive 2 + Sonic	L. 269.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis + Street of Rage 2	L. 299.000

Novità Mega Drive / Genesis

Addams Family	L. 109.000
Best of the best	L. 119.000
Bubsy	L. 99.000
Cool spot	L. 115.000
Davis cup tennis	L. 109.000
Dinosaurs for hire	L. 109.000
Dual turbo remote	L. 129.000
Hook	L. 129.000
Golden axe III	L. 109.000
James pond op. starfish	L. 109.000
Jurassic Park	L. 119.000
Micro machines	L. 99.000
Mortal kombat	L. 129.000
NHL hockey 94	L. 129.000
Robocop 3	L. 109.000
Rockey knight ADV	L. 119.000
Simpsons 2 nightmare	L. 109.000
Spiderman/x man	L. 119.000
Street Fighter 2 C.E.	Tel.
Strider returns	L. 129.000
S Baseball	L. 129.000
S Baseball 20/20	L. 129.000
WWF Royal rumble	L. 129.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Cool spot	L. 119.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Ex ranza	L. 109.000
Flashback	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Mick e Mack G.G.	L. 89.000
Moonwalker	L. 59.000
Pro strike	L. 89.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shinobi 2	L. 99.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 69.000
Snow Bros	L. 119.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter Hause 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000

Mega CD + game	L. 530.000
Mega CD 2 + game	L. 560.000

After burner III	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
Ecco the dolphin	L. 99.000
Dracula	L. 89.000
Final fight	L. 109.000
Night trap	L. 129.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Ran ma 1/2	L. 139.000
Sewer Smark	L. 139.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

Samurai shodown	L. 430.000
Fatal fury special	Tel.

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 340.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
3 count bout	L. 350.000
Sengoku 2	L. 319.000
Super side kicks	L. 359.000
World heroes 2	L. 379.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 319.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Airborne ranger	L. 129.000
Alien 3	L. 125.000
Battle blaze	L. 119.000
Cool spot	L. 119.000
Dual turbo remote	L. 129.000
First samurai	Tel.
Football fury	L. 119.000
Jurassic park	L. 129.000
Mazing saga	L. 119.000
Mortal kombat	L. 129.000
Operation logic bomb	L. 129.000
Mortal kombact	Tel.
Redline F1 race	L. 119.000
Sengoku	L. 129.000
Rocky rodent	L. 129.000
Street fighter 2 turbo	L. 169.000
Super bomberman	L. 129.000
Super James Bond	L. 119.000
Super off road 2	L. 119.000
Super widget	L. 109.000
Thomas tank	L. 119.000
Tuff e nuff	L. 129.000
Utopia	L. 129.000
Wing commander 2	L. 129.000
World heroes 2	Tel.
Yoshis safari	L. 109.000
Zombies at my neighbors	L. 129.000

Addam's family	L. 109.000
Addams family 2	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 59.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Contra spirit	L. 109.000
Fatal fury	L. 119.000
Final fight 2	L. 109.000
Golden fighter	L. 59.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kiki Kai Kai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
Mario collection	L. 179.000
NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Pop twen bee	L. 139.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Road runner	L. 115.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super formation soccer 2	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super star wars	L. 129.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 119.000
Dragons ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 139.000
Jungle strike	L. 139.000
Super bomberman 93	L. 139.000
Street fighter 2 turbo	L. 189.000
Super Mario collection	L. 179.000
World heroes	L. 169.000
WWF royal rumble	L. 139.000
Yoshi road hunter	L. 79.000

Game gear + Sonic	L. 279.000
Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Jurassic park	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Mortal kombat	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Street of rage 2	L. 79.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris	L. 165.000
Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

Tutti i marchi e nomi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

THUNDER

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	48 missioni
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	10 aree

Se soffrite di vertigini salendo le scale, all'odore del Napalm di mattina preferite quello dell'Ovomaltina e a Wagner preferite Bach o Brahms ma continuate a sognare di fare il pilota di elicotteri ho la soluzione che fa per voi...

...Rrinunciate all'idea. Per tutti quelli a cui invece non frega proprio niente di pilotare un elicottero ma a cui piacciono gli shoot 'em up ben fatti non posso che consigliare di continuare a leggere. Scherzi a parte Thunderhawk è decisamente lontano dalla schiera dei simulatori su console (molto più folta di quanto si possa pensare, anche in fatto di elicotteri, anche se non sono ancora stati importati sono ormai finiti sia LHX Attack Chopper della EA e Steel Talons, il coin op convertito dalla Tengen) e computer, e ciò non gli ha fatto che bene.
Alcuni di voi si ricorderanno infatti che il gioco era già uscito qualche secolo addietro per Amiga sempre da parte della Core, si trattava del classico simulatore di elicotteri in grafica poligonale, un eccellente prodotto nel suo genere: bene, potete tranquillamente dimenticarvelo, perché il nome è l'unica cosa che abbia in comune con la versione Mega CD.
Niente poligoni qui, Tanderauch è infatti il primo gioco importato ufficialmente a sfruttare in maniera decente l'hardware del Mega CD dopo quasi un anno di giochini convertiti approssimativamente per aumentare il parco titoli su CD, potete scommettere che la presenza di Thunderhawk su dischetto non è semplicemente un pretesto per un paio di musichette.
La visuale dall'elicottero sfrutta abbondantemente le capacità hardware di scaling (ingrandimento o riduzione) di sprite e fondali con un effetto molto simile (diciamo pure identico) al celebre Modo 7 per Super Nintendo. Anzi si potrebbe dire che il gioco è tutto uno scaling, visto che sia gli oggetti (edifici, mezzi nemici, vegetazione, etc) che il terreno sono semplicemente dei disegni in bitmap opportunamente ingranditi, ridotti e deformati.
L'effetto che ne risulta è qualcosa di fantastico: è evidente che il Mega CD non fa la minima fatica a muovere il tutto con una velocità e una fluidità che sono l'arma vincente del gioco. Il terreno scorre velocissimo sotto il vostro elicottero, e non importa quanti oggetti ci siano su schermo, di rallentamenti non ne vedrete neanche una traccia, perfino il fatale spixellamento dovuto all'ingrandimento degli oggetti passa quasi inosservato a quella velocità. Lo stesso vale per gli oggetti, se si fa bene attenzione il numero di frame per ogni oggetto (praticamente le diverse immagini per le diverse angolazioni da cui si guarda l'oggetto) sono abbastanza limitati, ma anche questo si nota poco nella frenesia del gioco.
La velocità serve infatti alla perfezione l'azione frenetica di Thunderhawk, i comandi dell'elicottero sono ridotti all'essenziale: un tasto per la selezione armamento, un tasto di fuoco e un terzo per il pilotaggio che, insieme al joypad, vi consente comunque di controllare altitudine, velocità e rotore di coda. I comandi sono semplicissimi e tutte le funzioni sono automatiche, a cominciare dall'agganciamento degli obiettivi di terra, dai punti di navigazione automatici fino ai radar di immediata lettura, e vi lasciano la libertà di devastare i mezzi nemici: si scatena un vero inferno quando liberate il vostro arsenale in affollatissimi gruppi di mezzi avversari e dovete solo ringraziare che, a differenza di missili e razzi, il cannone mitragliatore ha colpi infiniti quanto distruttivi.
E se tutto questo non bastasse a completare l'atmosfera del gioco ci pensano le colonne sonore, adattissime: pompatissime, tutte rock e chitarra elettrica, e veloci come tutto il gioco. Ma non sono solo le musiche a riempire i megabyte del CD:

Il camion sarà amico o nemico?

E un altro è andato!

Forse è meglio farlo fuori subito , quel carrarmato...

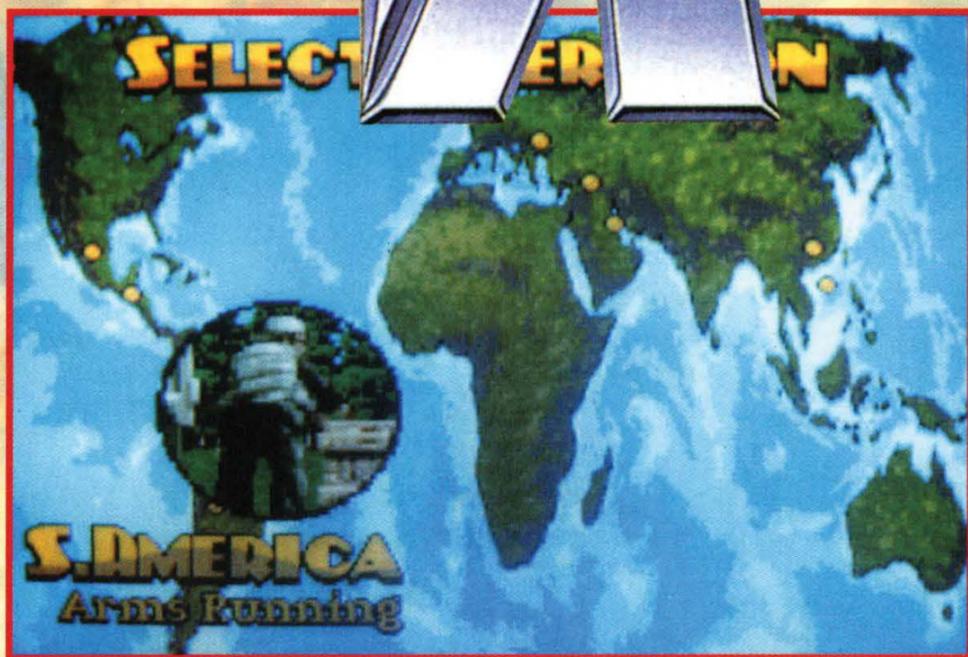
Aha, ti ho lockato, sei mio!

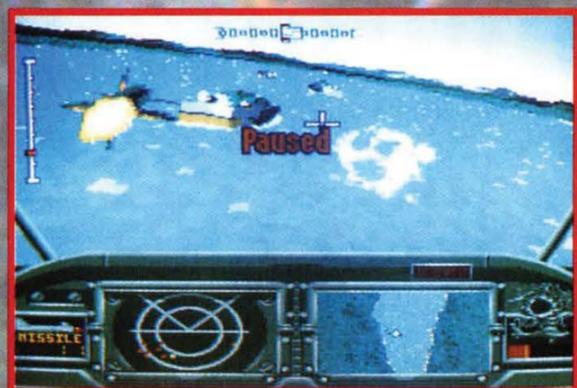
Oh, ma che cannone grande

Ma come, lascio andare l'autoblindo?

CHRISTIAN

Ah-Ha!!!!Alcune tonnellate di metallo corazzato, una potenza e una velocità invidiabili e una potenza di fuoco che dire impressionanti è poco. Thunderhawk mi fa subito pensare a questo prima che a ogni altra cosa, adoro sfrecciare basso sul pelo dell'acqua, con il sistema di combattimento che mi informa della presenza dei bersagli prioritari, fare un primo passaggio veloce lanciando abbastanza missili da saturare la zona e poi ripassare lento per finire i superstiti con il cannoncino. La cosa che preferisco in assoluto è effettuare più passaggi paralleli e godermi lo spettacolo.
A mio parere abbiamo di fronte un ottimo gioco, divertente, accessibile, forse poco vario, ma per coloro a cui piacciono questi giochi decisamente godibile.
In conclusione..."Mi piace l'odore del Napalm di mattina, sa di vittoria".(Apocalypse Now. Svelato anche il mistero del cappello del VF NdAlex)

Lo schermo in cui scegliere l'area di operazion

Odio i pescatori

oltre che qualitativamente anche quantitativamente Thunderhawk è TANTO. Ci sono anzitutto le sequenze animate, a partire da quella iniziale tra montagne di frattali, molto simile a quella presente anche in Jaguar, ad altre sequenze in cui abbondano animazioni renderizzate (le tipiche immagini di computer graphics, insomma) di elicotteri in decollo e combattimento, anche queste di discreto effetto nonostante pesi un pochino l'evidente riduzione di colori.

Facciamo la gara a chi va più veloce?

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio c'è invece una quantità di scenari di guerra sparsi per il mondo tra cui poter scegliere, ognuno naturalmente con il suo particolare corredo di mezzi nemici, fondali e ambientazione. Il numero di missioni è davvero impressionante e di difficoltà ben bilanciata, con le prime missioni che vi lasciano prendere un po' di fiato per ambientarvi.
Se proprio vogliamo trovargli qualche difetto si potrebbe obiettare sugli scenari un po' piatti, si tratta infatti di una tavola disegnata con un po' di oggetti piantati sopra e sulla scarsa profondità di gioco. Le missioni consistono fondamentalmente nello spaccare tutto quello che ci si trova davanti (ma proprio questo è il bello del gioco) e qualcuno lo potrebbe trovare un po' monotono alla lunga, quantunque le missioni si facciano un poco più articolate più avanti: ci troveremo infatti incaricati, per esempio, della scorta di convogli di cui dovremo fare arrivare a destinazione una percentuale minima per il buon fine della missione, spianando loro la via e proteggendoli dall'attacco di aerei ed elicotteri nemici.

Temo che i buchi sul parabrezza non siano un buon segno

Voglio guardare questo radar negli occhi prima di annientarlo

Oh, un Defender, cosa vorrà?

Insomma se non lo avete ancora capito si tratta di un simulatore decisamente arcade, incalzante, distruttivo e terribilmente VELOCE (fantastico lo slalom tra gli alberi a bassa quota), tecnicamente ineccepibile, con un sacco di buona grafica e musica: semplicemente il miglior gioco uscito fino a oggi per Mega CD, e scusate se è poco.

Stefano Giorgi

MEGA CD	
GRAFICA + Figure ben disegnate... - ...nonostante lo spixellamento.	90
SONORO + Colonne pompatissime + perfette per il gioco.	97
GIOCABILITA' + Veloce, frenetico e distruttivo... + non vi lascia respiro.	96
LONGEVITA' + Un mare di missioni di difficoltà crescente. - Un po' ripetitivo.	88
CORE	93

GIOCATORI	2
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Chi di voi pensava che le ultime novità, almeno per quanto riguarda il genere "streetfighteriano" su Neo Geo, fossero Fatal Fury 2 o World Heroes 2 si sbagliava di grosso... Pare infatti che in casa SNK non si stanchino mai di programmare rullakartoni per la loro superba console...

SAMURAI SHODOWN

Uno scontro tra i più classici: un samurai contro un ninja

E se devo proprio essere sincero, la cosa non mi dispiace poi così tanto, essendo un vero e proprio patito di questo genere di giochi, così come credo lo siano molti altri videogiocatori.
Lo so che adesso potrei dilungarmi con la solita storiellina del torneo mondiale di arti marziali, (e cioè praticamente tutti, visto che pare sia il coin op più disseminato nei bar e nelle sale...), possa già immaginare di

Un bel turbinone di Kyoshiro contro se stesso

Ahi ahi, il "modello Capitan Harlock" non sembra averla presa molto bene

Che si può dire se non "scontro di panzoni"?

spiegarvi per quale motivo si tiene (di solito è sempre colpa dell'ultimo avversario che si affronta prima della fine) e le regole della competizione, ma credo che chi abbia visto almeno una volta SF2 in sala giochi cosa sto parlando; quindi, non disponendo di molto tempo e soprattutto di molta voglia di arzigogolare, passo immediatamente a descrivere le caratteristiche peculiari del gioco in questione. Dunque dunque, per cominciare inizierò a

Pronti... Via!

Aha, un punto per Ukyo!

Scontro tra donzelle...

dirvi che Samurai Shodown è un bel cartuccione da 118 megabit, il che è tutto un programma. La cosa che forse balzerà più all'occhio la prima volta che vi

accingerete a giocare, è l'incredibile zoomata di personaggi e fondali ogni qual volta si apra il campo d'azione (leggi i due contendenti si allontanano). A questo punto una piccola parentesi: se come me avete odiato le zoomate di Art of Fighting, veramente da mal di testa, non allarmatevi, questa volta sono state curate in modo veramente fluido e naturale, sono più convincenti e più piacevoli da osservare.
La grafica dei personaggi è veramente ben disegnata, ma soprattutto ben animata, è anche possibile (come nella Champion Edition) scegliere tra due diverse "colorazioni" per ciascun personaggio (anche se a volte gli accostamenti cromatici sono un po'

Artigli sempre più pericolosi

acidi...). I fondali, ottimamente animati (molto bello lo stage di Nakoruku e quello di Tam Tam), sono anche dettagliatissimi e curati nei minimi particolari, peccato però che non si sia aggiunta una bella routine per spostare il pavimento in prospettiva, ma non preoccupatevi, non ne sentirete di certo la mancanza. Il sonoro si mantiene sempre nello standard qualitativo del Neo Geo, non

INDOVINA CHI VIENE A CENA

HA-HO MARU

Non poteva non provenire da Giappone questo bel samurai dal lungo crine. La sua caratteristica principale è quella di maneggiare alla perfezione e con velocità strabiliante la sua bella sciabola, è anche conosciuto per il suo amore spassionato per ogni tipo di alcoolico... Le sue mosse sono il cyclone slash (la solita fireball che si ottiene con un quarto di giro della manopola e un tasto corrispondente agli arti superiori) e il crescent moon slash (avanti, basso/indietro, basso, basso/avanti + A, B o entrambi i tasti.

NAKORUKU

Come di consueto, in tutti i rullakartoni degni di questo nome deve esserci almeno una lottatrice di sesso femminile, beh, qui ce ne sono addirittura due... La prima, Nakoruku appunto, proviene da Hokkaido e con la spada e il falco Mamahaha fa tanto male. Le sue mosse speciali sono l'annu mutsube (indietro, basso/indietro, basso + A, B o AB), il lela mutsube (basso, basso/avanti, avanti + A, B o AB), l'amube yatoro (avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + A, B o AB), l'mamahaha flight (basso, basso indietro, indietro + C), lo yatoro poku (in volo basso, basso/avanti o basso indietro più uno dei quattro tasti), il kamui mutsube (in volo uno dei quattro tasti) ed il mamahaha call (se siete disarmati basso, basso/indietro, indietro + C).

UKYO TACHIBANA

L'uomo contraddizione in persona. Come dice la biografia stessa, adora stare solo ma detesta la solitudine. Abilissimo nell'arte della spada questo bel tipino vi darà sicuramente del filo da torcere... Le sue mosse sono lo snowfall slash (basso, basso/indietro, indietro più A, B o AB) e lo swallow swipe (durante un salto basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + A, B o AB).

JUBEI YAGYU

Il classico samurai medioevale giapponese dal cognome impronunciabile e senza un occhio (alla Capitan Harlock). E' fornito di una bella coppia di spadone in dotazione, che tra l'altro, sa anche maneggiare con una certa destrezza. Le sue mosse sono lo tsunami sabre (avanti, basso, basso/avanti + A, B o AB), il geyser thrust (basso, basso/avanti, avanti + A, B o AB) e il sabre thrash (ripetutamente A o B).

GALFORD

Insieme al suo fido cane Poppy, Galford possiede buone probabilità di diventare il più forte ninja americano. Oltre al fido cagnolino è armato con la classica sciabola alla ninja. Le sue mosse sono l'head strike (vicino allo sfidante avanti, basso, basso/avanti + C, D o CD), il plasma blade (basso, basso/avanti, avanti + A, B o AB), il rush dog (basso, basso/indietro, indietro + A, B o AB), il ninja teleportation (avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti + A, B, C o D), l'head replica attack (quando si è attaccati indietro + B, C, D contemporaneamente), il rear replica attack (avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + B, C, D contemporaneamente), il machine gun dog (basso, basso/indietro, indietro + C) e il diving dog (come il precedente, ma dovete premere il tasto D anziché C).

KYOSHIRO SENRYO

Un vero e proprio pagliaccio questo personaggio! Il suo più recondito desiderio è quello di far conoscere al mondo le delizie del kabuki. Come arma usa una bella lancia molto affilata. Le sue mosse sono il jumping lion (basso, basso/indietro, indietro + C, D o CD), il kabuki crunch dance (avanti, basso/indietro, basso, basso/avanti + A, B o AB), il twirling flame (basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + A, B o AB) il wheel of blood smoke (in salto basso + AB) e il whirlwind fan (basso, basso/indietro, indietro + A, B o AB)

WAN FU

Sembra solo un gran panzone cinese, ma vi assicuro che non è facile da battere. Armato di un'enorme scimitarra è un vero pericolo. Le sue mosse sono solo due, e più precisamente il confucious thunder bomb (basso, basso/indietro, indietro + A, B o AB) e il confucious whirlwind (avanti, basso, basso/avanti + A, B o AB).

CHARLOTTE

Ecco a voi la seconda donzella del gioco, nient'altro che una "simpatica" francesina con il naso all'insù e la puzza sotto il medesimo. Le sue mosse sono lo splash fount (ripetutamente A o B) e il power gradation (basso/indietro, basso, basso/avanti + A, B o AB).

TAM TAM

Un'altro buffone di turno, armato di scimitarrone e di abnormi orecchini. Le sue mosse sono il moora gaboora (basso, basso/avanti, avanti + A, B o AB) il paguna dios (basso, basso/indietro, indietro + C, D o CD) il paguna paguna (indietro per alcuni secondo, quindi avanti + A, B o AB) ed l'ahow gaboor (avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + A, B o AB).

EARTHQUAKE

Terremoto mi sembra un nome appropriato per questo bel panzone texano armato di catena uncinata. Le sue mosse sono il fat hound (durante un salto basso + C, D o CD ripetutamente) e il fat chainsaw (A o B ripetutamente).

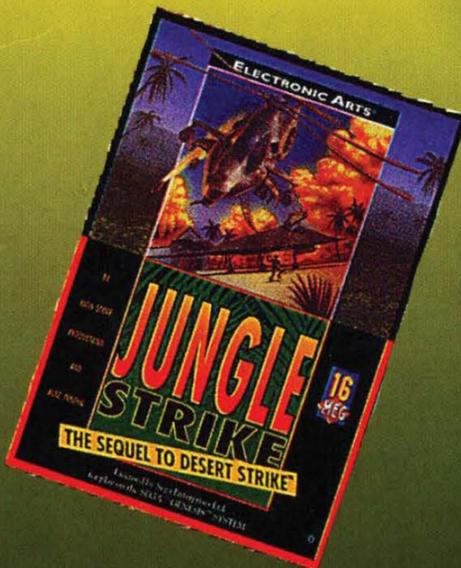
GENAN SHIRANUI

Come avevo già detto il Blanka della situazione. E' armato con un bell'artiglio uncinato. Le sue mosse sono il poison cloud puff (basso, basso/avanti, avanti + A, B o AB) e lo slaughter house tumble (avanti, basso, basso/avanti + A, B o AB).

HANZO HATTORI

E' il più forte dei ninja di Iga. E' armato con una bella spada (uguale a quella di Galford) ma non si è portato dietro il cagnolino. Le sue mosse sono il flying spikeball (basso, basso/avanti, avanti + A, B o AB) il ninja teleportation jig (indietro, basso/avanti, basso, basso/indietro, avanti + B, C, D contemporaneamente) lo shire dash (vicino all'avversario, avanti, basso, basso/avanti + C, D o CD), il ninja shadow replicate (avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti + C, D o CD) e il ninja exploding dragon (indietro per qualche secondo, quindi avanti più A, B o AB).

SAMURAI SHODOWN

Ah, due scuole ninja a confronto: la sacra scuola di Iga contro quella American Ninja uno due tre e quattro!

manca il cantato in giapponese arcaico nello stage di Genan Shiranui. In più una nuova opzione per tutti coloro che vogliono imparare il giapponese giocando: i commenti durante la partita, come "begin", "fight" e compagnia bella vengono scritti sul monitor in inglese, ma, sorpresa sorpresina, pronunciati in giapponese.

Dai che riesco a farle perdere l'arma!

L'azione stavolta si svolge sullo stesso piano e non su due piani differenziati come accadeva in Fatal Fury 1 & 2, questa è secondo me la soluzione migliore per un gioco di questo genere. I lottatori che dovrete affrontare sono in totale 13: l'alter ego del personaggio da voi selezionato, i restanti undici sfidanti e l'immancabile cattivone finale. A prima vista ci si compiace di non vedere finalmente due lottatori uguali, peccato però che non poco dopo si scopra che Hanzo e Galford, a parte una mossa o due, siano perfettamente spiaccicati.

La cosa che però mi ha maggiormente esaltato è che ogni lottatore dispone di una sua arma individuale, è finito il periodo delle mazzulate a cartoni e a calci, ora ci si fa del male con ogni tipo di sciabola, spadone, lancia e chi ne ha più ne metta. L'azione, in questo modo, diventa un bel po' più cattiva del solito gioco picchia & picchia. In più alcuni personaggi, e più precisamente Galford e Nakoruku, dispongono di due graziosissimi animaletti (rispettivamente un cane ninja e un falco ammaestrato), tanto carini e teneri ma che fanno tanto ma tanto male... Le versioni americana ed europea del gioco sono censurate, per cui il sangue dei nemici appare bianco invece che rosso vermiglio come nel coin op... Ah, quasi mi dimenticavo di dirvi che, in alcuni stage, alcuni simpatici personaggi lanceranno curiosi oggetti sul campo di battaglia, e più precisamente bombe (molto spesso) e cibo (che aumenta la barra d'energia, ma questo molto raramente)...

Cattivello il selvaggione, anche con le signorine

Per giocare si usano tutti e quattro i tasti, il pulsante A si usa per i pugni (dico pugni perché è possibile, dopo un contrasto arma contro arma, perdere la propria (che cade a terra) e doversi difendere a mani nude...) e le spadate deboli, il B per quelle medie, mentre una pressione di entrambi contemporaneamente provoca un bel colpazzo all'ennesima potenza. La stessa cosa vale per i tasti C e D, con i quali si controllano i vari tipi di calci. La leva del joystick si usa in maniera tradizionale.

Velocino Jubei con la spada, o sbaglio?

Anche se Street Fighter 2 resterà sempre il migliore (almeno per ora), devo ammettere che questo SS gli da un bel po' di filo da torcere. Non c'è dubbio che graficamente e sonoricamente sia meglio Samurai Shodown, il gioco è più recente e fa largo uso della stupenda grafica che caratterizza questa stupefacente console, è pur vero, però, che il primo picchiaduro non si scorda mai. L'azione è davvero frenetica, giocare è molto divertente (soprattutto se si è in due), il fatto poi che tutti dispongano di armi, cosa tra l'altro alquanto innovativa, non può che aumentare il fascino di SS. Le mosse speciali sono molto originali e molto "impressionanti", la mia preferita è lo sdoppiamento alla ninja di Hanzo e Galford, ma si difendono bene anche la nube tossica di Genan Shiranui (che è un po' il Blanka della situazione), il colpo della luna crescente di Ha-Ho Maru, l'affetta mela (provate a giocare e poi capirete perché l'ho chiamata così) di Ukyo Tachibana e così via. I continue purtroppo (o forse per fortuna) non sono infiniti ed è abbastanza difficile non dover ricorrere al solito trucchetto (e cioè scambiare la porta del joystick quando manca un credito). Sicuramente il miglior picchiaduro mai apparso su Neo Geo...

Dave

Anche i ninja hanno un cuore: scopriamolo!

NEO GEO	
GRAFICA + Ottimi sprite + Ottimi fondali	94
SONORO + I parlati sono realistici + Ottime colonne sonore	94
GIOCABILITA' + Molto divertente	95
LONGEVITA' + Difficile da terminare + Tanti sfidanti	93
SNK	94

Noi non utilizziamo il servizio postale... usiamo il corriere al costo del servizio postale!

Il corriere arriva a casa in 24/48 ore.
Se non ti trova ripassa.
Non ti costringe a ritirar il pacco presso di lui come accade per il servizio postale.

NEWEL srl
Computer & Videogames
Via Mac Mahon 75
Milano
Tel. (02) 33000036
Fax (02) 33000035

Prova il nostro strabiliante "servizio di vendita per corrispondenza"!

Vediamo se riesco a trovare qualcosa d'interessante tra i vestiti del mio vicino

89

GIOCATORI	2
LIVELLI	55
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Ok, ok, i miei vicini forse non sono esattamente delle persone simpaticissime, d'accordo, ma farli mangiare dagli zombie non vi sembra un po' eccessivo (soprattutto le Cheerleader!)?

Per qualche motivo a noi non noto un gruppo alquanto folto di "tipi strani" ha deciso di trasferirsi nel nostro simpatico quartiere; certo noi non siamo razzisti e anche se i nuovi venuti sono pelosi, ululano, camminano in modo strano e puzzano di capra morta in modo impressionante non mi sembra il caso di prendersela a male. Purtroppo i nuovi inquilini hanno anche la maleducata abitudine di mangiare con le mani (grosse così), di emettere vistosi suoni viscerali (leggasi rutti) e soprattutto di cibarsi di carnosi e saporiti "Neighburger", il cui componente principale è, ahimè, fornito dai vostri cari vicini: che fare? Lasciarli in balia dei mostri per vendicarsi del loro cagnolino che inevitabilmente espleta i suoi bisogni nel vostro giardino o aiutarli salvandoli dall'avverso fato come ogni buon Boy Scout dovrebbe fare? Purtroppo per voi la decisione è già stata presa dai programmatori e così dovrete compiere il vostro sporco dovere di buon cittadino sparpagliando terrore tra le orde nemiche e portando in salvo i vostri compagni di sventura.
Dopo aver scelto il personaggio (uno con gli occhialini tridimensionali, l'altra praticamente in reggiseno) e inserito la password (se ne avete) potrete dare l'avvio alle ostilità; il gioco è visto dall'altro con i vostri personaggi che scorrazzano alla ri-

Ma questo qui lo devo salvare o devo scappare?

Eccomi a voi senza trucco (sono quello grosso e viola)

MA

Um. Zombies ate my eccetera eccetera è un titolo abbastanza "inusuale", ricco di trovate veramente fuori di testa e molto curato. La grafica è davvero gradevole, e lo stile "curato ma pulito" è una delle cose migliori che abbia visto ultimamente, in effetti si vede un po' che arriva dalla Lucas. Anche il sonoro è davvero accattivante, un sacco di digitalizzato e colonne sonore adatte al tema. E allora? Beh, e allora c'è che, strano ma vero, non funziona l'alchimia dei due giocatori: da soli si procede spediti, veloci e operativi, mentre giocando in due (magari con quella bestia di Luke che va sempre dalla parte sbagliata) ci si ritrova sempre a imprecare perché non si riesce a fare questo o quello e generalmente diventa più difficile. Insomma, è divertente ma non invitate nessuno al joypad due. E comunque giocando da solo sono arrivato due livelli più avanti di quello scassapowerbook di Luke, checché ne dica lui...

Questo gioco è bello, ma perché è bello? Per un semplice motivo: in questo gioco si fa del male, e tanto anche; pensate potrete sparare a dei bambini fantasma con un bazooka... ma non è grandioso? Io credo proprio di sì. Ad ogni modo anche considerando tutti gli altri aspetti: grafica, sonoro, giocabilità, ecc. è O.K.; compratelo, vi divertirete!!!

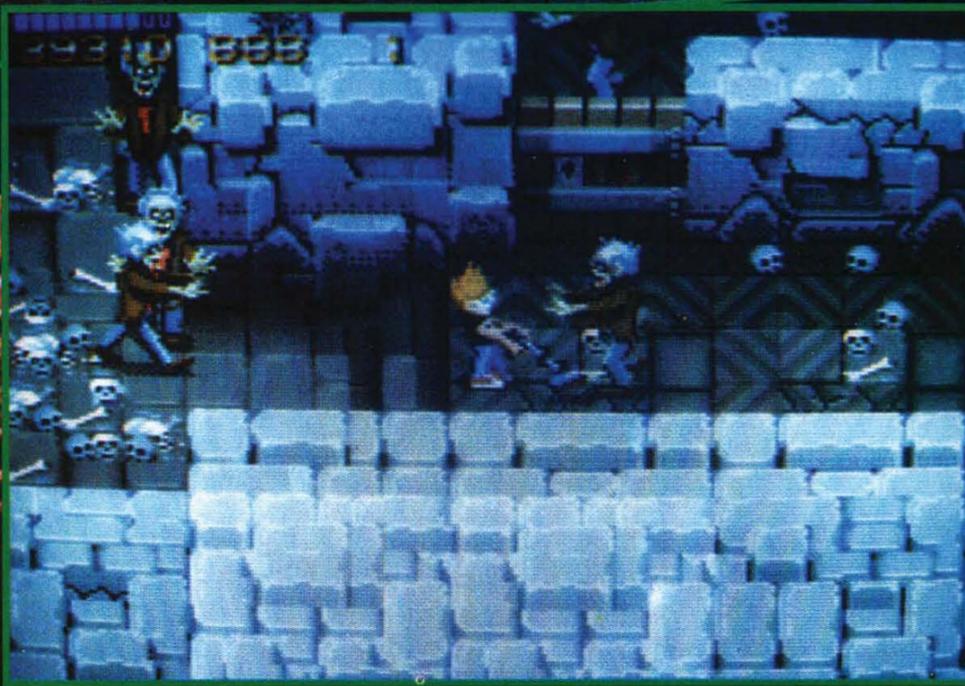
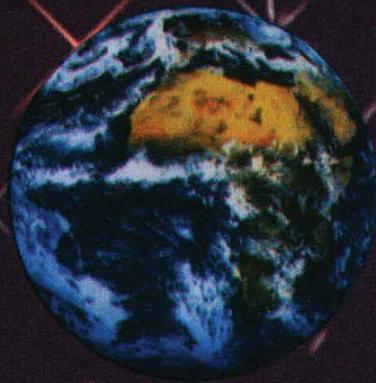
Oh, un bimbo da salvare dai cosi rosa e viscidi

E dimmi, piccolino: cosa vuoi fare da grande?

Oh, ma che belle bambole assassine! Quanto costano?

cerca degli ignari che ancora non si sono accorti di cosa sta succedendo, blastando nel frattempo qualsiasi avversario oserà mettersi sulla vostra strada. Il vostro armamento inizialmente molto scarso (una pistola ad acqua!) potrà essere potenziato raccogliendo armi bianche, gialle e rosse, che vanno dai micidiali pomodori ai ben più temibili piatti, posate, tagliaerba, lattine di coca cola, estintori e, se volete esagerare, anche qualche bazooka; tutto questo si rivelerà utile contro le aberrazioni che frequentano i paraggi (zombie, mummie, mostri della laguna, jelly blob radioattivi, bambole assassine con mannaietta, lupi mannari, maniaci con motosega e molto altro), perciò non frenate la vostra tendenza a sopravvivere e divertitevi a massacrare (ditemi voi poi chi è il maniaco...).
In giro troverete anche un sacco di altri oggetti utili che possono

Mi lasci pulire il tappeto in pace o no?

Mi ricorda tanto una cosa successami durante una partita in un gioco di ruolo

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Classico tema dei film d'orrore: gli alieni che assumono le sembianze degli umani...

PIERMARCO

Bello, bello, bello! E soprattutto mostruosamente divertente! Concept sufficentemente originale e umoristico, grafica colorata e fumettosa, sonoro d'indubbia atmosfera, giocabilità immediata!
L'azione è tale da risultare difficile al punto giusto e mai noiosa; davvero un must che non posso fare a meno di consigliare a tutti i simpatizzanti di Dylan Dog! E per tutti gli altri... Beh, sinceramente non riesco proprio a pensare a qualcuno a cui non possa piacere splatterare qualche orrenda mostruosità in realtà più comica che terrorizzante! Tante ore di divertimento garantito, parola mia. Non perdetelo! Passo e chiudo.

essere selezionati e usati utilizzando due dei sei tasti a disposizione (gli altri quattro servono per vedere una sommaria mappa della zona e per scegliere che arma utilizzare); a causa della fantasia malata dei programmatori vi può capitare così di trovare alcune pozioni che vi trasformeranno momentaneamente in un simpatico energumeno viola alto due metri e mezzo con tanto di cappellino che ha la particolare tendenza a prendere a pugni muri e nemici o in uno spettro che si aggira impalpabile per le mura del supermercato; certo ogni tanto potrete trovare qualcosa di più normale come delle scarpe da corsa che vi fanno effettivamente correre molto velocemente o dei clown gonfiabili per attrarre l'attenzione dei mostri e disorientarli dal loro vero obiettivo, ma questa non è una buona scusa.
I livelli a disposizione sono effettivamente 55, ognuno dei quali si svolge interamente in luoghi ben poco raccomandabili come oscuri castelli pieni di passaggi segreti, piramidi abbandonate (si fa per dire, mai vista tanta gente in così poco spazio) e supermercati nell'ora di punta; l'azione è costantemente mozzafiato, le situazioni in cui vi troverete alquanto comiche, il gioco globalmente divertente e lo spazio a mia disposizione ormai finito, quindi... Demenziale, rapido, coinvolgente, divertente: questi sono i miei quattro aggettivi preferiti, e in questo caso non posso farne proprio a meno per descrivere il fantastico "Zombies ate my Neighbors". Il gioco vi terrà incollati a joypad+monitor per tempi indeterminatamente lunghi (di livelli ce ne sono a bizzeffe) e con la compagnia di un baldo compagno l'esaltazione infettiva che vi beccherete vi porterà ad andare avanti fino allo strenuo delle vostre risorse fisiche (che cosa significa questa frase? Beh, compratelo e lo capirete...). Altro da dire? Marco è troppo impedito a giocarci (leggete il box di MA e sentite l'altra campana NdAlex)...
Compratevi il gioco, non ve ne pentirete: ciao Alex, me ne vado a dormire, buona notte (anche a voi lettori se state per caso leggendo a letto o durante le ore di latino). Bye.

Luke

I cari vecchi Jason, con tanto di motosega!

Beh, se dovessi scegliere io chi fare...

La simpatica (si fa per dire) schermata di Game Over che vi cola sullo schermo...

VF

Graficamente è molto pulito, definito, colorato, vario e tutto questo ben di Dio è al servizio di un gioco dall'impostazione demenziale, divertentissima e piena di sorprese e di finezze come gli sprite dei personaggi che si ingrandiscono saltando sul trampolino. Cosa molto importante per un gioco che basa sulle trovate grafiche buona parte del suo fascino, nonché della sua longevità: l'idiozia che vi aspettate di trovare al prossimo livello è la molla principale che vi spinge ad andare avanti. Forse è un pochino ripetitivo nell'azione, ma ci sono comunque una quantità di livelli (più di una cinquantina) con una grossa varietà di scenari, mostri e oggetti da raccogliere: insomma un prodotto di qualità come era lecito aspettarsi da un binomio come quello Lucasarts - Konami.

SUPER NES	
GRAFICA + Ottimamente realizzata. + Spiritosa, divertente, varia.	93
SONORO + Colonna sonora di grande effetto. + I muggiti degli zombie sono fantastici!	92
GIOCABILITA' + Coinvolgente e simpatico...	88
LONGEVITA' - ... Benché alla lunga rischia di diventare ripetitivo.	86
KONAMI/LUCAS ARTS	89

91
MEGA DRIVE

93
MASTER SYSTEM

93
GAME GEAR

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Avete visto Jurassic Park di recente? Si? E vi sono piaciuti tanto i teneri dinosaurilli? Bene, allora cambiate gioco: qui i simpatici lucertoloni vengono battuti, picchiati, calpestati, usati come utensili e chi più ne ha più ne metta... eh, eh, eh!!!

Ebbene sì, Spielberg e Crichton si sono sbagliati! Nel Giurassico esisteva già l'uomo, che trascorreva le proprie giornate a caccia di dinosauri, e questi ultimi non si sono estinti a causa di un meteorite, bensì per le clavate di Chuck e del suo tenero pargolo. Detto questo, possiamo cominciare...

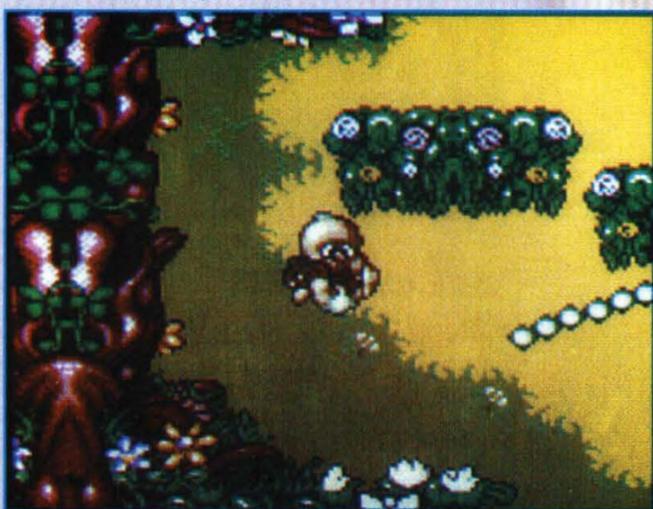
La Terra, nel periodo giurassico, non era certo un posto divertente: a prescindere dal fatto che si doveva costantemente fare i conti con lucertole troppo cresciute, meta-sauri e iperdattili, le attività ludiche non erano ancora adeguatamente sviluppate. Alcuni tra gli uomini dell'epoca si divertivano a giocare con i dinosauri, ma ogni tanto capitava che i più tonti scambiassero un T-Rex per un pacifico Brontosauro, con tutto quello che ne può derivare.

GG - I passerotti di una volta erano più pericolosi...

Ma un giorno, dal gregge dei rozzi cavernicoli fece la propria uscita Chuck: era più intelligente degli altri (ricordava persino il proprio nome a memoria!), più furbo e anche più coraggioso. Stanco della solita vita, decise dunque di creare qualcosa di nuovo, qualcosa che potesse portare un po' di movimento nella vita preistorica: la musica rock!

MD - Facciamo una bella sorpresa a questo signore!

Inutile dire che il successo di Chuck fu davvero travolgente: insieme alla sua band, con la bella mogliettina come cantante, lo scaltro cavernicolo fu in grado di racimolare, in breve tempo, una notevole quantità di conchiglie (moneta corrente dell'epoca) e di spassarsela allegramente.

GG - Il buon Chuckino è abbastanza resistente ai salti...

Purtroppo il tempo passa per tutti; gli anni scivolano silenziosamente l'uno sulle spalle dell'altro, lasciandosi dietro solo una scia di ricordi. E con gli anni che passano si diventa più vecchi, e anche più responsabili (pensate che Alex, da un po' di tempo a questa parte, ha persino smesso di picchiare le vecchiette!)(già, ma ricorda che TU non hai ancora raggiunto l'età minima di sicu-

MS - Vieni giù che ti devo dire una

MD - Ottime animazioni del pupo quando viene eliminato

rezza... NdAlex). Purtroppo neppure Chuck, il mitico rockettaro primitivo, può sottrarsi a questa crudele legge della natura, e così lo troviamo pochi anni più tardi dietro una grossa scrivania: con i soldi dei concerti ha infatti aperto una piccola ditta di automobili, con pochi lavoratori ma un buon mercato in tutto il paese. Nel frattempo si è costruito una bella casetta nel centro villaggio e, meraviglia delle meraviglie, sua moglie ha dato alla luce un tenero e robusto frugoletto.
A interrompere bruscamente questo idilliaco momento, riportando tutti alla crudele realtà, è l'intromissione degli uomini di Brick Jagger, boss indiscusso della produzione automobilistica locale. I suoi scagnozzi, dopo aver invitato Chuck a vendere la propria fabbrica per una miseria, gli puntano infatti una fionda cal.38 alla schiena, costringendolo a seguirli. Poche ore dopo, la bella Ophelia riceva una lettera minatoria: "Se vuoi rivedere vivo il tuo primitivo maritino, firma immediatamente un atto di cessione a nostro nome e lascialo dietro a casa nostra!". Ophelia, innamorata follemente del proprio brillante maritino, avrebbe obbedito immediatamente al perfido ricatto, se non fosse che i misteriosi rapitori avevano totalmente dimenticato di fornire le proprie generalità, e per lei risultava piuttosto difficile obbedire agli ordini che le erano stati impartiti (si trattava dei primi rapimenti della storia, il che, sommato al fatto che l'intelligenza media era inferiore a zero, dovrebbe dare un'idea della scarsa organizzazione).
Cosa fare dunque? Contattare la polizia si sarebbe rivelato inutile, primo perché ci avrebbero messo qualche mese a capire cosa fosse un rapimento, secondo perché non era ancora stata inventata. Ophelia era ragionevolmente disperata, alle prese con un problema troppo grande per lei. Chi poteva dunque risolvere la situazione? Di sicuro qualcuno nelle cui vene scorrere l'intrepido sangue di Chuck, privo di paura e capace di superare qualsiasi ostacolo. E chi, allora, meglio del figlio di Chuck poteva riuscire in questo compito?
Senza farsi vedere dall'apprensiva madre, Chuck baby prese la clava del padre e, silenziosamente, iniziò il proprio avventuroso viaggio. In realtà, il tutto sarebbe stato molto più semplice se il nostro giovane eroe avesse avuto una minima idea sulla direzione da prendere, ma non si può sempre avere tutto...
L'avventura comincia ai margini del villaggio primitivo, con un baby Chuck armato di clava e pannolone, e deciso a recuperare il proprio vecchio. Non conoscendo la strada giusta, il figlio di Chuck deve però attraversare buona parte della pericolosa terra che circonda il villaggio, combattendo con dinosauri, scimmie, pesci, uccelli e qualche altro gozzilliardo di creature varie (un po' di allenamento per la prova finale...).

MS - Il signore grosso sarà più che felice di aiutarci!

MS - Viva la pappa col biberon

MS - Ma chi è il vero Tarzan?

GG - Proviamo a vedere se riesco a stare in equilibrio sulla clava

MD - Non ti conviene chiedere al babbo se puoi tenere una tartaruga?

HAI FINITO "JURASSIC PARK" ???
SEI STUFO DI "JIMMY CONNORS" ???
HAI GIA' UN CALCIO MA STA USCENDO "PELE" ???

NON PERDERE L'OCCASIONE

JOYSTICK FUN TI SUPERVALUTA L'USATO

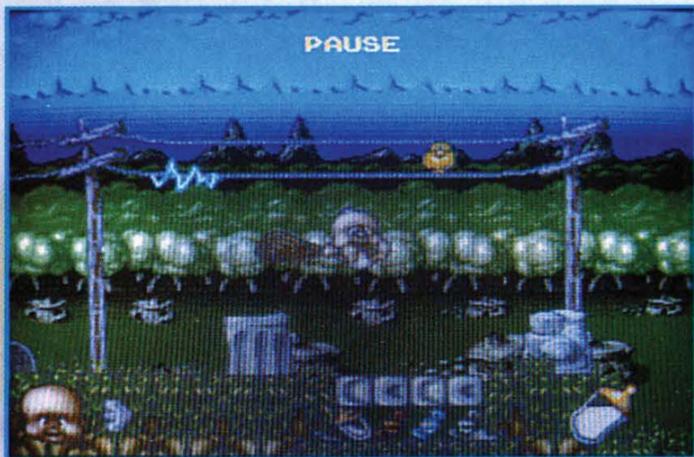
2G&P (MI) 6433950

QUALSIASI CARTUCCIA ACQUISTATA PRESSO DI NOI POTRA' ESSERE RESTITUITA IN CAMBIO DI UN BUONO DEL VALORE PARI AL 50% DEL SUO PREZZO ORIGINALE. TALE BUONO SARA' VALIDO PER UN NUOVO ACQUISTO PRESSO IL NOSTRO NEGOZIO.

PROMOZIONE VALIDA DAL 1 NOVEMBRE 1993 AL 1 APRILE 1994

PS: LE CARTUCCE RITIRATE DOVRANNO ESSERE IN PERFETTE CONDIZIONI E COMPLETE DELLA LORO CUSTODIA E DELLE ISTRUZIONI

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO, 38
TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

CHUCK ROCK 2
SON OF ROCK

MD - Tirare giù i passerotti dai fili del telefono è uno spasso

Il gioco si presenta principalmente come un platform, con le classiche buche da evitare, i vari spuntoni e le liane penzolanti. Vi è comunque un consistentissimo elemento puzzle in Son of Chuck, che richiede al giocatore una buona dose di frittura mentale. Molti oggetti non sono infatti puri elementi decorativi, come si potrebbe pensare a un rapido e superficiale sguardo, bensì elementi fondamentali per la riuscita del gioco. Una scimmia apparentemente impegnata a pensare ai propria affari, può infatti trasformarsi in un valido alleato se le viene offerto il giusto incentivo, mentre comuni pile di roccia si rivelano utilissime piattaforme di atterraggio (i dettagli esatti ve li scoprite da soli!).
I livelli da completare prima di arrivare dal povero Chuck sono veramente tanti, intervallati dagli immancabili dino-mostri di fine zona e da alcuni simpatici quadri bonus. Chuck baby dispone, come abbiamo detto, di una grossa clava, che può usare sia per colpire gli avversari che come base di appoggio (un ottimo equilibrista!). Inoltre può saltare e interagire con numerosi oggetti e personaggi, oltre a fare una grande quantità di smorfie e facce buffe.
La versione per Master System e quella per Game Gear sono veramente spettacolari, ennesimo segnale del fatto che queste macchine vengono sfruttate sempre meglio. La grafica è eccezionale, con un uso magistrale dei colori e uno scorrimento adeguatamente fluido, il tutto condito da un'ottima musica. Per quanto riguarda la giocabilità e la longevità, la situazione è stata decisamente migliorata rispetto a Chuck Rock, per quanto non sia ancora perfetta. Chi ha giocato con la prima versione, non può infatti non ricordare l'unica pecca di quello stupendo titolo: a lungo andare diventava noioso e ripetitivo, principalmente a causa di un'esagerata lunghezza a cui corrispondeva una certa facilità di gioco. In Chuck Rock 2 la ripetitività è stata in buona parte eliminata, grazie all'inserimento di livelli totalmente diversi tra loro e di nuovi elementi, ma resta comunque un rapporto non pienamente convincente tra difficoltà e lunghezza del gioco. Lo stesso si può dire anche della versione Mega Drive, che però offre una grafica leggermente inferiore (in senso relativo ovviamente, ovvero in confronto alle capacità della macchina). Anche qui la longevità ha subito un netto miglioramento rispetto al primo Chuck, ma alcuni potrebbero comunque trovarlo, a lungo andare, un filo stancante. La maggiore quantità di memoria ha comunque consentito di inserire un sacco di elementi nuovi con i quali interagire, e questo è un bel vantaggio. Vale comunque la pena di prenderlo: forse non ci giocherete tutti i giorni, ma le partite che farete vi divertiranno veramente!!!

Andrea Fattori

MD - Ma stia attento a dove mette i piedi, perdindirindina!

MD - Che maleducato questo uccellino ad atterrare sulla schiena del dinosauro

MD - Banzaaai!

MS - Vai Silver!

MD - Ma c'è già qualcuno sul collo dell'ipermegasauro

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + ottima definizione + macchina ben sfruttata	95
SONORO + musica sempre bella + tecnicamente ottimo	95
GIOCABILITÀ + prende dal primo momento + pieno di sorprese	94
LONGEVITÀ + un sacco di livelli - troppo lungo e facile	89
CORE	93

GAME GEAR	
GRAFICA + ottima definizione + macchina ben sfruttata	95
SONORO + musica sempre bella + tecnicamente ottimo	95
GIOCABILITÀ + prende dal primo momento + pieno di sorprese	94
LONGEVITÀ + un sacco di livelli - troppo lungo e facile	89
CORE	93

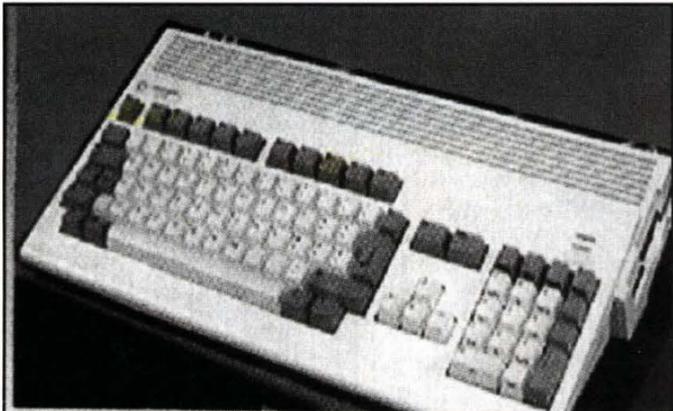
MEGA DRIVE	
GRAFICA + grandi colori + bellissimi sprite	93
SONORO + musica adatta + ben realizzato	94
GIOCABILITÀ + prende dal primo momento + pieno di sorprese	94
LONGEVITÀ + un sacco di livelli - troppo lungo e facile	90
CORE	91

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

**SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.**

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 449.000
Amiga 600 con Hard Disk 40 MB	L. 879.000
AMIGA-CD 32	Telefonare

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

**SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 330.000**

**SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000**

**MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000**

**GAME GEAR L. 199.000
CON SONIC L. 239.000**

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes. **L.45.000**

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 1.000	cad.
50 Pz.	L. 850	cad.
100 Pz.	L. 800	cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1.500	cad.
50 Pz.	L. 1.400	cad.
100 Pz.	L. 1.300	cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.
TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb **L. 159.000**

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000

COMMODORE 1084S
L. 400.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500 L.59.000
Per A600 L.65.000

**TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO**

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dopo le arcifamose tartarughe ninja (a proposito, non vedo l'ora di provare l'imminente Turtles V) arrivano ora anche i rospi da combattimento; dove arriveremo di questo passo? Ai polli spadaccini? O alle oche vendicatrici? O meglio agli ornitorinchi pistoleri?
Non che a me i Battletoads stessero antipatici, ma mi aspettavo un gioco scarno e poco sostanzioso, che sapesse tanto di già visto e stragiocato; devo in verità confessare di essere onestamente rimasto piacevolmente deluso nelle mie pessimistiche aspettative: dopo aver superato il primo livello è cominciata una sarabanda di stage tutti diversi che mi hanno tenuto incollato al monitor per ore, facendomi sudare settecentosettantasette camicie nel tentativo di superarli.
Passiamo comunque alla doverosa narrazione del plot di questa avventura dei mitici rospi da combattimento.
Un bel mattino, gli intrepidi Zitz, Rash e Pimple (i nostri Battletoads, per l'appunto) si recano, a bordo del loro rospocottero, nel monastero segreto di Gyachung La, nel nord del Tibet. Qui li attende la dimostrazione di un nuovo sistema di gioco computerizzato in realtà virtuale, il Gamescape. Il fatto è che la dimostrazione non va proprio come previsto, e all'improvviso balza fuori dallo schermo del Gamescape un orrendo mostricattolo, tale porcello dell'apocalisse (vedere presentazione del gioco per credere) e rapisce la bella Michiko, una sventola di ragazza orientale lì presente. Il coraggioso Zitz si precipita in aiuto alla damigella, ma viene prontamente e dolorosamente tramortito, nonché anche lui sequestrato dal malefico porcello in questione. Il bello è che il malvagio porcello scompare con le sue prede all'interno dell'enorme schermo da cui era spuntato, e indovinate un po' chi appare subito dopo sullo schermo. Ma il "caro" Silas Volkmire, of course, il cattivissimo della situazione, che vuole conquistare come al solito il mondo, o qualcosa del genere. Innanzitutto ha affidato i

Beccati questa, scheletruccio mio!

Veramente, più che un beat 'em up è un vero e proprio gioco multievento, ma dato che questi rospi da combattimento sanno menare le mani proprio bene e considerato anche che il primo livello è tipicamente da picchiaduro...

Non si può certo dire che il buon Pimple ci vada leggero coi porcellini

Piove pesante da queste parti, eh?

Ma Rash suonava in una banda, prima?

poveri Zitz e Michiko alle amorevoli cure della simpaticissima Regina delle Tenebre, e poi intima ai nostri eroi di astenersi dal solo pensare di poter avere una benché minima probabilità di riuscire a salvarli.
Sordi alle bieche minacce dell'ancor più bieco Volkmire, Rash e Pimple non perdono un solo istante di tempo e si tuffano a capofitto nel Gamescape.
Da lì in poi toccherà a voi continuare, in uno stupendo gioco multievento a uno o due giocatori in contemporanea.
Devo ammettere che Battlemaniacs risulta davvero tecnicamente ben realizzato: scrolling in alcuni livelli davvero veloce e senza alcun problema di rallentamento, grafica inconfutabilmente spettacolare e coloratissima, sonoro non da meno, rimarchevole uso dei chip in modo 7 della console, e concept dei livelli sempre intrigante e stupefacentemente vario. Si va infatti dal livello di picchiaduro (non da staccarsi le mascelle per la meraviglia, ma comunque degno di nota per lo straripante e travolgente umorismo delle animazioni degli sprite) a quello della corsa sulle pedine della dama (da staccarsi le mascelle per la meraviglia), da quello a scorrimento verticale ambientato nel sottosuolo, alla sfrenata (e difficilissima) corsa sugli scooter a reazione dentro il tunnel organico, e non sto a descrivervi gli altri livelli per non togliervi la sorpresa. Se, comunque, non avreste mai pensato di poter cavalcare un serpente, sappiate che in Battlemaniacs vi sarà possibile fare anche quello.
Sorge lo spontaneo interrogativo del "quale sarà il difetto (o, peggio ancora, saranno) di un gioco così promettente?"
Uno solo, per fortuna.

Ma, dal punto di vista della longevità, un tal difetto è un vero mostro sacro. Trattasi della totale assenza di una qualsivoglia possibilità di selezione del livello di difficoltà. E quello unico che troverete settato è davvero impegnativo, talmente impegnativo da far risultare il gioco, talvolta ed in alcuni punti, davvero frustrante ai limiti dell'inverosimile.
Sono mortalmente sicuro che, per alcuni di voi, questo particolare rappresenterà una vera e propria manna scesa dal cielo, ma oggettivamente Battlemaniacs è un gioco terminabile da pochi, e non da tutti.
Un vero peccato, perché, con quest'accorgimento in più (quello dell'opzione del livello di difficoltà, appunto), il gioco si sarebbe inconfutabilmente piazzato nella Top 20 delle migliori cartucce mai apparse per Super Nintendo.
Un gran bel titolo, volendo tirare le somme, da tenere nella giusta e doverosa considerazione: medaglia al valor generale per i rospi da combattimento!
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Ti piacciono le mie scarpette coi chiodini da corsa?

Spesso l'ultimo colpo che si sferra a un nemico (non ai cattivoni finali) ha un'animazione particolare...

Forse è meglio che guidi io, no Pimple?

Speriamo che se la cavi meglio con le pedine...

Albero grande, grandi insetti

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +ottimamente definita e colorata	95
SONORO +commenti orecchiabili e ben orchestrati	92
GIOCABILITA' +immediato e coinvolgente	93
LONGEVITA' +duraturo... -ma molto impegnativo	89
TRADEWEST	93

Db-Line

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA) - ITALY
Tel. 0332.819104 r.a. Fax 0332.767244 VOXonFAX 0332.767360 DbVox 0332.767303
Db-Line bbs 767277-767329-819044 Sky-Link bbs 706469-706739

Annuncia la distribuzione nazionale di giochi per

AMIGA® CD32

Alcuni titoli...

Oscar	Legacy of Soracil	Bubble & Squeak
Inferno	Trolls	Dangerous Streets
James Pond 2	Litil Divil	Exile
Zool	Utopia 2	Microcosm
Pinball Fantasies	Amiga CD American Football	Chaos Engine
Alfred Chicken	Defender of the Crown 2	Morph
D'Generation	Liberation	Soccer Kid
SleepWalker	Donk	Sabre Team
F-17 Challenge	Overkill Caos	No Second Prize
Project X	Whales Voyage	Lionhearth
Alien Breed Special	Guinness Disk Records	World Class Criket
Qnax	K 240	Nick Faldo's Golf
Legend of Sorasil	Gulp	Reunion
Sensible Soccer	Total Carnade	1869
Jurassic Park	Inferno	Winter Sports
Surf Ninjas	International Open Golf	Goldon Collection
Deep Call	Zool 2	Labirinth
Composer Quest	Genesis	Manchester United
Humans 1 & 2	European Camp Football	Rise of the Robots
Elite 2	T.F.X	England World Cup 94
James Pond 3	TV Sports	Kick Off 3
Lotus Turbo Trilogy	Bubble Squeak	Shadows of the Wind
Insight Technology	4D Sports	Uridium II

Ognuno potrà avere le sue preferenze, ed i gusti sono gusti, ma, nonostante l'indiscussa validità di Street Fighter II (con le sue varie conversioni su console, e gli annessi parentali di Champion Edition e dell'ultimo, fantasmagorico, Turbo Edition), le mie preferenze vanno incondizionatamente all'unico, solo, maggiormente realistico (vedi "esistenza di due piani di combattimento" in CM n.18) picchiaduro mai esistito nell'universo videoludico: il mitico Fatal Fury 2.

Ed ora, mentre all'orizzonte si profila l'ombra della veemente Capcom che, col suo annunciato Street Fighter III, promette circa 16 lottatori selezionabili, la coraggiosa (per aver sostenuto praticamente da sola quasi tutto il software per la sua console) SNK non resta con le mani in mano e firma quello che dovrebbe essere il capitolo definitivo nella saga del suo leggendario Garou Densetsu (Fatal Fury, per i meno Giapponesofili).

Bè, parlo proprio di quello che si annuncia come il picchiaduro definitivo (del momento, e staremo infatti a vedere con l'imminente Art of Fighting II) per il mostro nero della casa di Osaka: FATAL FURY SPECIAL.

A questo punto, tutti i possessori del Neo Geo cominceranno ad avere l'acquolina in bocca (ma presto inizierete pure a sbavare, ve l'assicuro), mentre tutti gli altri (soprattutto i più campanilisti e meno tolleranti) storceranno il naso (ma presto inizierete a digrignare i denti, ve l'assicuro). Per quale motivo? Ve lo spiego subito. Ricordate la caratteristica più ecclatante (e fondamentalmente l'unica realmente degna di nota) del picchiaduro più recente per Neo Geo? Sì, parlo proprio di World Heroes II, di cui, tra l'altro, si vocifera una conversione anche per Super Famicom. Bè, la caratteristica in questione era la possibilità di combattere con un lottatore scelto da un carnet di ben 14 (e dico quattordici) spaccaossa senza pietà. World Heroes II conquistò il primato (ai tempi) di beat 'em up più massiccio (letteralmente parlando) in assoluto, e proprio per quella sua evidente caratteristica.

Adesso, questo primato viene conquistato con la forza (o meglio furia) prprio da Fatal Fury Special, che si propone alla vostra venerabile attenzione con ben QUINDICI lottatori selezionabili, e con la possibilità di poter fare anche degli scontri tra doppelganger (magna cum libidine!).

Sommate a tutti i combattenti di Fatal Fury 2 (e dico tutti, quindi anche un risorto Wolfgang Krauser) i mitici lottatori di Fatal Fury, escludendo il pugile di colore, per la già presente figura {Axel Hawk} di un temibile rappresentante della categoria nel secondo episodio, e facendo pure a meno di quel Richard Meyer, famoso proprietario del Pao Pao Café ed abile quanto letale padrone delle sue gambe. Quale sarà il risultato di questa addizione? 15, e cioè tutti i lottatori selezionabili di Fatal Fury Special. Se avete mai desiderato muovere (e scommetterei la paga di sì) mitici lottatori come il brutale quanto indisponente Duck King (ve lo ricordate?), o il terribile quanto mortale Geese Howard (qui resuscitato per l'occasione), potrete finalmente realizzare questo vostro sogno nel cassetto.

E che fuochi d'artificio! Ve lo immaginate uno scontro Krauser contro Howard (cattivissimo di Fatal Fury vs. cattivissimo di Fatal Fury 2, per i più smemorati)?

Davvero imperdibile.

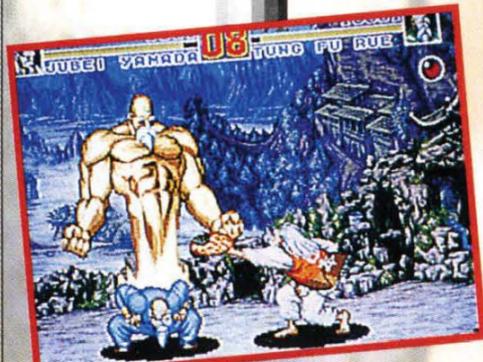
O uno scontro del tipo: l'imbattibile Billy Kane contro il matador Laurence Blood? O ancora il match del secolo: il maestro del Judo Jubei Yamada contro l'indimenticabile santone Tung Fu Rue? Con Fatal Fury Special potrete rendere questi scontri una realtà, ed organizzarne altri ancora più accattivanti e stupefacenti.

Dalle foto pervenutemi col depliant annesso, non ho potuto fare a meno di notare la solita cura grafica ormai caratteristica degli sfondi della saga di Garou Densetsu (una vera opera d'arte lo sfondo di Tung Fu Rue) e una leggera miglioria apportata all'estetica degli sprite (dovrebbe esserci una foto di Geese Howard e una di Tung Fu Rue nella sua nuova trasformazione...).

Per tutto il resto, cioè dettagli tecnici e non, vi rimando all'imminente recensione di questo fantasmagorico picchiaduro. Iniziate il conto alla rovescia; e, come recita la pubblicità: All you have ever wanted in a fighting game is in Fatal Fury Special!

Speriamo sia davvero così.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Vuoi vivere l'emozione di una partita di calcio ad altissimi livelli senza esclusione di colpi?

Marco Barzaghi

EURO FOOTBALL CHAMP

Duri contrasti, rovesciate, colpi di testa, palleggi e tocchi d'alta classe, degni di un vero campione, faranno di te un professionista del Football. Ma potresti giocare anche in modo scorretto, commettendo falli, dare pugni, strattonare o caricare pur di conquistare il pallone sempre che l'arbitro non s'avveda del tuo gioco poco pulito e ti ammonisca. le molteplici soluzione di gioco ti permetteranno anche di effettuare una doppia sfida contro il computer dove tu e il tuo compagno di gioco misurerete le vostre migliori attitudini nel settore d'attacco, di difesa e del centro campo.

Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Via Labus 15/3 - 20147 MILANO Tel. 02/48300383 - Fax 02/48300406 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

COOL SPOT

"... e pronunciando la formula magica (Bididi, bodidi, bù, escindi l'introne ora tu), il potente mago diede vita ai tappi di tutto il mondo..."

Lo so, lo so, Spot non è un tappo, bensì lo stemmino della Seven-up, ma cosa posso farci io se nel videogioco sembra un tappo? Inoltre, avete mai visto un pallino rosso che tira fuori gambe e braccia, yo-yo e occhiali da sole, e si lancia al salvataggio dei propri compagni? Probabilmente non avrete mai visto neppure un tappo fare qualcosa del genere, ma non fa niente...
Dopo la fantastica versione Mega Drive di questo gioco, arriva ora anche la conversione per il fratellino minore, il Master System. Tenendo conto che grafica e fluidità erano le doti migliori di Cool Spot, non può che sorgere spontaneo l'antico e atroce dilemma: sarà un bidone megagalattico? Un altro di quei giochi mega-fantastici che vengono orribilmente amputati e seviziati in fase di conversione? Ebbene, vi assicuro che si tratta di un capolavoro! Non è possibile non restare meravigliati, fin dalle prime battute, dalla somiglianza della versione Master System con quella Mega Drive. La grafica è stata ripresa nella maniera migliore possibile, sfruttando al massimo (forse anche un po' oltre)(per andare là dove nessun programmatore è mai giunto prima... NdAlex) le capacità della macchina. A questo punto, voi inguaribili criticoni non potrete certo astenervi dal pensare: "bene, hanno sprecato tutte le loro forze per la grafica, ma il gioco sarà poi un bidone...". E invece vi sbagliate anche questa volta. Oltre alla fluidità dei movimenti è stata mantenuta integra l'intera struttura del gioco: ogni singolo bonus, più o meno segreto, è stato riportato fedelmente, i livelli sono esattamente identici e la giocabilità, veramente ottima, non è cambiata minimamente.

Dopo esserci lasciati andare alla tessitura di lodi, passiamo quindi al gioco vero e proprio, per tutti coloro che si fossero persi la precedente recensione (lo so che teoricamente si parla prima del gioco e poi si dice com'è, ma visto che la preview la devo scrivere io non seccatemi!). La storia (la mia storia, per l'esattezza, visto che i programmatori avevano in mente qualcosa di totalmente diverso) è quella di un potente e buon mago, che giunge sulla Terra per animare e liberare tutti i poveri tappi di bottiglia. In realtà, ci dicono, si tratta di puntini rossi, ma il mago aveva perso gli occhiali all'interno di un vortice spazio-temporale. Purtroppo il suo crudele arcinemico, tanto per rompergli le uova nel paniere, lanciò un contro-incantesimo, imprigionando tutti i tappi (giusto un attimo prima di venire incenerito dal poco paziente mago...). Così ora spetta a Spot, il più coraggioso e atletico - nonché 'cool' (figo NdAlex) - dei simpatici tappini, il compito di liberare tutti i suoi compagni. Lo scopo esatto è quello di recuperare un certo numero di puniti rossi (spot) sparsi all'interno dei vari livelli, per poi poter raggiungere e aprire la gabbia in cui sono rinchiusi i compagni del nostro eroe. Spot dispone di un letale yo-yo grazie al quale può difendersi dalla maggior parte dei nemici, e della capacità di spiccare incredibili balzi. Non è molto, ma con un po' di fortuna può bastare... (E adesso voglio vedere cosa sarai capace di inventarti quando ti darò da fare la recensione... NdAlex)

Andrea Fattori

MEGADRIVE

Tre guerrieri vichinghi a spasso per un'astronave aliena... proprio quando pensavi di averle già viste tutte!!!

THE LOST VIKINGS

Di extraterrestri si parla molto in questi anni, e la gente che crede negli avvistamenti diviene sempre più numerosa. Ogni tanto qualche astronave scende sui prati del centro città, sputa fuori una decina di cipolline con le gambe, e poi riparte senza lasciare traccia. Gli alieni si dedicano prevalentemente alla lobotomia delle loro vittime, allo scambio di cervelli (probabilmente in questo momento c'è un babbuino africano contenente il vero cervello di Alex...)(ridammi subito indietro il mio cervello! NdAlex) e al rapimento di mucche.
Ma in realtà, gli extraterrestri sono una "realtà" ben presente sin dagli albori della civiltà umana: decine di persone sarebbero pronte a giurare di poter chiaramente distinguere alieni e astronavi nei graffiti antichi (la stessa cosa la diceva la mia professoressa di italiano riferendosi ai miei temi...). Se vi sia o meno un fondo di verità - o forse un fondo di bottiglia di vino - in tutti questi racconti, non sta a noi decretarlo, ma una cosa è certa: in tempi ormai antichi e dimenticati, alcuni alieni ebbero la pessima idea di rapire tre guerrieri vichinghi per esaminarli. Ancora oggi rimpiangono la propria stupidità...
I nomi dei tre impavidi guerrieri sono Erik, Baleog e Olaf, inseparabili in qualsiasi occasione. La loro forza risiede proprio nel gioco di squadra, poiché ognuno di essi ha delle particolari capacità fisiche: Erik è un fenomenale atleta, capace di correre e saltare come nessun altro uomo potrebbe mai fare, mentre gli altri due si distinguono nell'arte dell'attacco - con arco e spada - e in quella della difesa. Separatamente non avrebbero grandi possibilità di cavarsela, ma insieme costituiscono una vera e propria forza della natura.
I nostri burberi e scontrosi eroi si trovano così a bordo di una nave aliena, con strane macchine e lucette che lampeggiano (per non parlare dei soli in miniatura appesi ai soffitti...). Chiunque, vedendoli alle prese con forze che neppure comprendono, non scommetterebbe una lira su di loro, ma il loro coraggio e la loro naturale furbizia sono in grado di superare qualsiasi ostacolo. Lo scopo è quello di tornare nelle proprie amate casucce, davanti a un caldo focolare e con della birra ghiacciata nei crani dei guerrieri sconfitti (e tu da quale vichingo sei stato sconfitto? NdAlex). Ma per farlo è prima necessario uscire da ogni singolo livello della nave, facendo i conti con innumerevoli alieni e con le loro infide macchine da combattimento.
In un primo momento si potrebbe essere portati a credere di trovarsi davanti a un misto tra platform e beat 'em up, un classico arcade adventure piatto e privo di spessore, in cui è la grafica a farla da padrona (come è successo a te, me l'ha detto MA... NdAlex). Ma con l'evolversi del gioco (praticamente dopo i primi venti secondi) ci si rende perfettamente conto che per riuscire a sopravvivere è necessaria molta astuzia. Tutti e tre i guerrieri devono arrivare vivi fino all'uscita dei livelli affinché il gioco possa procedere, e questo è possibile soltanto coordinando perfettamente l'azione dei singoli personaggi. Una chicca veramente splendida è costituita dalle informazioni che vengono reperite nel corso del gioco: ciascun personaggio è infatti capace, coordinando l'uso dei quattro pulsanti del joypad (tre più lo start), di compiere un'infinità di azioni e spiegarle tutte sul manuale sarebbe stato sicuramente noioso. Così, mano a mano che si rendono necessarie nuove "mosse", è lo stesso gioco a spiegarle. Si scopre dunque che l'apparentemente inerme Erik è capace di sferrare testate devastanti e che lo scudo può funzionare anche come paracadute.
Una miscela veramente esplosiva di grafica e giocabilità, dove il cervello è un requisito fondamentale e l'azione non manca.

Andrea Fattori

Computer *Land* s.r.l.

Crazy Video

sede : Via IV Novembre , 66 CASSANO M.GO (VA)
negozi : Via Trieste , 6 - Via IV Novembre , 66
Tel. 0331 / 204074 - 281343

Via Dante ,165 Sesto S.Giovanni (MI)
Tel. 02-2620680

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom Super Nes

Pac Man 2
RANMA 1/2 Secr. Cat
Actraiser II
Flash Back
Super Chinese World II
Art Of Fighting
Goemon II
Macross
Lufia RPG
Mr. Nutz
Cliff Hanger
Paladins Quest
Dracula
Jurassic Park
Secret Of Mana RPG
Clay Fighters
T.M.N.T. Turnament
Aladin
Fatal Fury II
Empire Strikes Back
FX Trax
Jungle Book
Lawnmower Man
Pink Panter
Flinstones
Sky Blazers
Legend

NOVITA' Amiga IBM CD

F1 Amiga Domark
Dracula CD
Sabre Team CD
Shadow Comet CD
Jack The Ripper
Metal & Lace (sexy)
Dragon Knight III(sexy)
VASTA SCELTA
CD IBM V.M..18

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

Battle Mania II
Aladin
Aero The Acrobat
Dracula
Gauntlet IV
Dashin' Desperados
Bubble & Squeak
Time Dominator
Rolling Thunder III
Son Of Chuck
Robocop Vs Terminator
Awesome Possum
.....

NOVITA' SEGA CD

Cliff Hanger
Ax 101
Dune
Last Action Hero
WWF Rage in Cage
Lethal Enforcer
Terminator
.....

NOVITA' Game Gear

Ultimate Soccer
Alesta II
Jungle Strike
Cool Spot
Street Fighter II
Hook
T2 Judgement Day

NOVITA' Master System

Star Wars
Son Of Chuck
Sonic III

NOVITA' PC Engine

John Madden Football
Vampire X (Castelvania)
Magicool
King Of Monster
Shin Megami Tensei
Star Mobile
Star Ring Odyssey
Pc Cocoron
Dragon Knight III
Monster Maker
.....

NOVITA' NEO GEO

Fatal Fury Special
Top Hunter
Magician Lord II
Art Of Fighting II

NOVITA' Game Boy

Rockman World 4
We Are Back
Galaxy Gaivan
Tetris Flash
Speedy Gonzales
Asterix
Jurassic Park
Indiana Jones
.....

NOVITA' Lynx

Jimmi Connors
Gordo 106
Monkey Island
.....

MARTY 32 BIT

Microcosm
Tatsujin
Splatter House
Image Fight
Azure
Outrun
Cyber City
4D Tennis

AMIGA 32 BIT

B 17 Flying Fort.
Mortal Kombat
Legacy
Microcosm
Jurassic Park
Last Action Hero
Sensible Soccer
Nigel Mansell

3DO BIT 32

Total Eclipse
Real Golf
Laser Blaster
Road Rush
Jhon Madden
Dragon Tales
Mega Race
Jurassic Park

ATARI JAGUAR BIT 64

Tiny Toons
Evolution
Raiden
Alien

HI TECH CONSOLE Computer Land
BLACK RAGE
' UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI YAMATO ,GRANATA , in Italiano
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M.18 , SPLATTER...
POSTERS , MODELLINI ROBOTS & GADGETS DAL GIAPPONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Tre grandi novità per questo mese, mentre Babbo Natale si appresta a fustigare i propri folletti addetti alla preparazione di giochi a balocchi: due sono rivisitazione di uno dei più grandi classici della storia ludica moderna, Risiko, mentre il terzo, direttamente dalla M.B., ci propone in chiave diversa e divertente l'intramontabile tema degli indovinelli.

E GUERRA SIA...

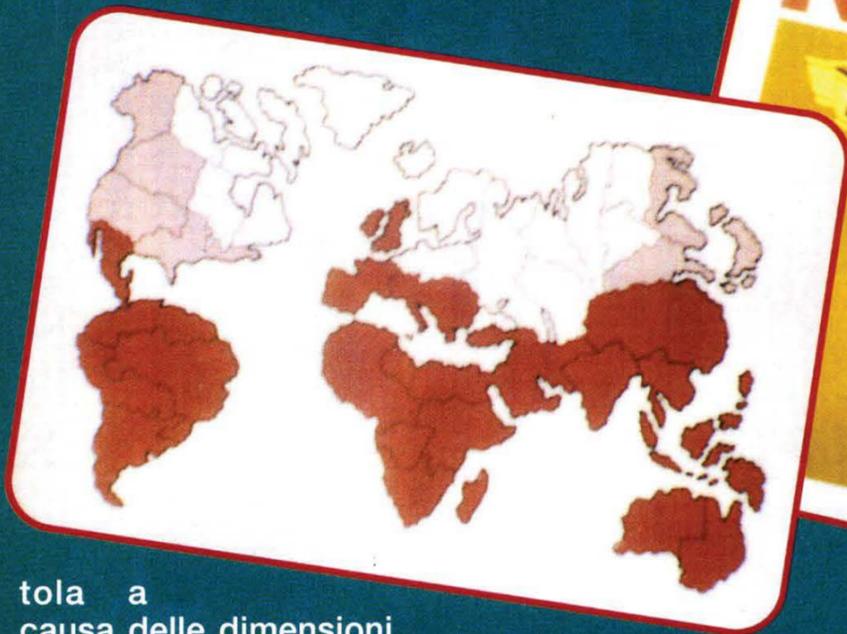
Risiko trae le proprie origini da uno dei più antichi e assurdi passatempi umani: la guerra. Si tratta di un'attività che ha sempre riscosso enorme successo, fin dai tempi in cui Grog e Rollo il Clavomane iniziarono a prendersi a sassate per il dominio di un'arida e spoglia fetta di terra, e che sembra divertire moltissimo coloro che la gestiscono comodamente seduti all'interno di sicuri e lussuosi bunker.
Fortunatamente, l'aspetto violento della guerra non tocca minimamente Risiko (se non quando cercate di strozzare il vostro avversario che, con una sola armata, vi ha spazzato via l'intero esercito...). La mancanza di riferimenti storici e politici impediscono infatti che le battaglie simulate possano essere ricondotte a qualsiasi evento reale, mentre sangue e morti non compaiono minimamente.
Fondamentalmente, il gioco si svolge al di sopra di un tabellone raffigurante l'intero mondo, diviso in regioni controllate dai vari giocatori. Ognuno di questi, sfruttando le armate in proprio possesso, deve cercare di raggiungere un obiettivo finale, solitamente costituito da due o tre continenti, oppure dalla completa distruzione di uno degli avversari. I combattimenti avvengono tramite il lancio di dadi a sei facce, sia da parte dell'attaccante che da parte del difensore: i punteggi vengono quindi confrontati e se ne deriva il vincitore dello scontro.

RISIKO TORNEO

Rispetto alla versione classica, le innovazioni di questa nuova edizione non sono molte, ma contribuiscono sensibilmente a migliorare il gioco. La differenza fondamentale, al di là delle regole da utilizzare appunto all'interno dei tornei, risiede in una diversa formulazione degli obiettivi: non si tratta più di conquistare interi blocchi regionali, bensì di occupare determinate nazioni. Per fare questo, il team dell'Editrice Giochi ha dato un punteggio a ogni singolo stato, dipendente dalla sua posizione e, soprattutto, dalla sua difendibilità: gli obiettivi dei giocatori ammontano allo steso numero di punti. In questo modo vengono evitate le classiche diatribe riguardanti la disparità delle condizioni di vittoria, che da sempre accompagnano Risiko.
La grafica ha subito solo leggere variazioni, mantenendo il carattere originale, così come la qualità del materiale usato. Se non avete ancora Risiko (vergogna, vergogna), questa è l'occasione giusta per rimediare!

RISIKO POCKET

Tra le numerose caratteristiche dell'Editrice Giochi, non si può fare a meno di notare la propensione a ridurre tutti i giochi in formato tascabile. Questa scelta, a mio parere encomiabile, nasce dalla consapevolezza che migliaia di persone viaggiano ogni giorno, senza avere la possibilità di distrarsi con giochi in sca-

tola a causa delle dimensioni di questi ultimi.
Risiko Pocket contiene una mappa miniaturizzata del globo e alcune pedine, rigorosamente magnetiche, raffiguranti le forze armate. Per il resto il regolamento è identico all'originale.
Realizzato veramente bene (molto meglio di quanto non avrei mai creduto possibile), è l'ideale per i pendolari e i viaggiatori incalliti.

INDOMIMANDO

Vi siete stufati dei soliti giochi in scatola a indovinelli, ma il genere vi appassiona ancora? Volete provare qualcosa di diverso dopo esservi cimentati con scritti, disegni e memorabili racconti? Bene, l'alternativa arriva per l'ennesima volta dalla M.B., leader mondiale in questo settore e detentrice dei diritti delle maggiori ditte del globo.
Si chiama Indomimando e, come non è poi difficile intuire, si basa interamente sulla mimica, ovvero sulla capacità di spiegare a gesti determinate parole. Le partite vengono disputate tra due squadre, composte da un minimo di due a un massimo di sei miliardi di giocatori (a meno che non invitiate anche qualche alieno...). I giocatori si alternano, uno per squadra, nel disperato tentativo di fare indovinare - rigorosamente tramite mimica - quattro parole ai propri compagni prima che scada il tempo.
Ovviamente il tutto deve avvenire nel più completo rispetto delle antiche regole della mimica, ovvero senza pronunciare parole ne versi ed evitando di toccare gli oggetti a cui si fa riferimento.
Al di la della meccanica di base, estremamente semplice e intuitiva, la M.B. ha arricchito il proprio nuovo titolo con gadget vari (altrimenti sarebbe stato inutile comprare il gioco). Tra questi, il più simpatico e importante è senza dubbio il Ciak, una struttura rettangolare in plastica al di sopra della quale vengono poste le quattro carte da indovinare: girando l'apposita rotella, viene attivato un timer interno. Mano a mano che il tempo passa, le carte iniziano lentamente a scomparire all'interno del Ciak, lasciando il giocatore di turno a mani vuote. I punti vengono collezionati solo se la squadra indovina prima che la carta sparisca completamente.
La partita si articola su due manche: la prima viene giocata con le carte blu, all'interno delle quali si trovano una parola da un punto e una da tre, mentre per la seconda si usano quelle rosse, con termini da due e quattro punti. Spetta al giocatore di turno scegliere per quanti punti vuole concorrere ma, ovviamente, le parole dal maggior valore sono anche le più difficili. Una manche si ritiene conclusa nel momento stesso in cui tutti i giocatori hanno, almeno una volta, sostenuto la prova di mimica. Ovviamente, nel caso in cui una squadra dovesse essere composta da un numero di elementi inferiore rispetto a quella degli avversari, alcune persone sosterranno due volte la prova. I punti vengono quindi segnati direttamente sul lato del Ciak, tramite appositi gessetti cancellabili, evitando così che possano essere misteriosamente manipolati dal giocatore addetto al conteggio.
Il meccanismo, come avrete avuto voi stessi modo di constatare, si basa fondamentalmente sulla semplicità. Le regole sono contenute all'interno di due sole facciate, scritte a caratteri larghi e alquanto dilungate (dovrebbe rendere l'idea...). Al gioco base vengono poi aggiunti alcuni suggerimenti, atti a fornire alcune possibili variazioni e a rendere più varie le partite.
L'idea non è certo nuova, ma fino a questo momento nessuno aveva mai pensato di sfruttarla direttamente per un gioco in scatola. A mio avviso è davvero divertente, una valida alternativa ai soliti Trivial Pursuit e Pictionary.

Andrea Fattori

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI

GIOCO E STRATEGIA GAMES CENTRE COLLECT CARD

Valida fino al 31 dicembre 1993

VIDEOGIOCHI PER CONSOLE

SNES/SFAMICON
Silpheed (180)
Ranma 1/2 III (180)
Lost Vikings (Tel.)
Mazin Saga (115)
Art Of Fighting (180)
Power League' 93
Sengoku (155
Actraiser (180)

NEO GEO
Samurai Shodown (400)
Top Hunter (Tel.)
World Hero 2 (360)
Art Of Fighting 2 (Tel.)
Mutation Nation (130)
Art Of Fighting (350)
Trash Rally (130)
Eight Man (150)
Fatal Fury 2 (360)

GAME BOY
Vasto assortimento tutte le novità
Favolose offerte su tutti i titoli

MEGADRIVE
Columns III (125)
Pebble Beach (125)
Shining Force II (130)
Aladin (150)
Street Fighter II (130)

Vampire Killer (Tel.)

MEGACD
Batman Return (Tel.)
Justifyer (70)
Lethel Enforchise (Tel.)
Acthran Senki (145)
Ecco the Dolphin (Tel.)
Thunder Hawk (Tel.)
Silpheed (130)
Mega Swartz Child (130)

PC ENGINE
Sangokushi III (70)
Sangokushi II (Tel.)
Yu Yu Hakusho (70)
Starling Odissey (Tel.)
Cilphia (130)
Magicool (130)
Dracula (120)
Masong Sexy (130)
Patlabor Chapter
Grifon (100)

GAMEGEAR
Jurassic Park (65)
Street Fighter 2 (65)
Street Rage 2 (65)
Aleste II (70)

TUTTE LE NOVITÀ PER IBM - AMIGA - MAC

VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE E ACCESSORI A PREZZI FAVOLOSI!

IMPORTAZIONE DIRETTA DI MODELLINI DA USA E GIAPPONE

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE SUPERFAM / MEGACD/ PC ENGINE

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDIN ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

AL SUD IL PIU' GRANDE CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI DI RUOLO, DI SOCIETÀ, DI SIMULAZIONE FANTASY E DI FANTASCIENZA ,WARGAME, MINIATURE E ACCESSORI

NOVITÀ BOARDGAME
Jurassic Park
Mistory Of The World
Man'O War
Doom Of The Eldar
Army Of Darkness
X-Men Alert

GIOCHI DI RUOLO IN ITALIANO
Lex Arcana
Dungeons & Dragons
Dylan Dog Nuova dizione
Vampiri
Gurps
Stormbringer
Cyberpunk
Druid
Cthulmu
e molti altri

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

PIXEL COMPUTER SHOP

LINEA COMMODORE - PC COMPATIBILI - CONSOLES

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA DI PRODOTTI ORIGINALI IMPORTATI DA USA & JAPAN

NEO GEO

OFFERTISSIMA !!!

NAM 75	80.000
CYBER LIP	80.000
PUZZLED	80.000
LEAGUE BOWLING	80.000
MAGICIAN LORD	140.000
RIDING HERO	140.000
NINJA COMBAT	140.000
SUPER SPY	140.000
GOLF TOP PLAYER	140.000
BASEBALL STAR PRO	140.000
BLUES JOURNEY	190.000
SENGOKU	190.000
GHOST PILOT	190.000
KING OF THE MONSTERS	190.000
ALPHA MISSION II	190.000
BURNING FIGHT	190.000
SUPER BASEBALL 2020	190.000
ROBO ARMY	190.000
CROSSES SWORD	230.000
EIGHT MAN	230.000
TRUSH RALLY	230.000
FATAL FURY	230.000
SOCCER BRAWL	230.000
FOOTBALL FRENZY	230.000
MUTATION NATION	230.000
LAST RESORT	230.000
BASEBALL STAR PRO II	230.000
NINJA COMMANDO	230.000
ANDRO DUNOS	240.000
KING OF THE MONSTERS II	270.000
WORLD HEROES	330.000
ART OF FIGHTING	400.000
SUPER SIDE KICKS	420.000
SENGOKU II	420.000
FATAL FURY II	420.000
THREE COUNT BEAT	460.000
JOYPAD AGGIUNT	120.000
MEMORY CARD	55.000

VIA INGEGNERE 37/A - CATANIA - TEL/FAX 095/430580 - HOT LINE 0337/881799

N.B. = I MARCHI E I NOMI SOPRA CITATI SONO DI PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO.

Presentando questo coupon un simpatico omaggio + sconto del 10% sugli accessori

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Nelette di Gallio, 4 - 20052 **MONZA** (MI)
NUOVO NUMERO di Tel. 039/**2720285** - Fax 039/**6956979**

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 039/2720285

CARTUCCE MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
Atomic Runner Chelnov	L. 69.000
B.O.B. *	L. 125.000
Bare Knukle II st.rageII	L. 115.000
Batman Returns	L. 79.000
Blaster Master II *	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Bull's vs Blazer	L. 119.000
Captain Planet	L. 69.000
Champion Bowling	L. 115.000
Cyborg Justice	L. 89.000
Cool Spot *	L. 119.000
Chase HQ (Super HQ)	L. 89.000
Dashin Desperados	L. 116.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Donald Duck	L. 65.000
Doraemon	L. 89.000
Ecco The Dolphin	l. 99.000
F-15 Stryke Eagle II	L. 119.000
Fatal Fury	L. 119.000
Flash Back	L. 119.000
Gauntlet	TEL
General Chaos	TEL
Ghost'n'ghouls	L. 79.000
Golden Axe III *	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113.000
Hit The Ice	L. 99.000
Last action Hero	TEL
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park *	L. 115.000
Kick Boxing	L. 99.000
King Of The Monsters	L. 119.000
Jack Nicklaus Golf *	L. 119.000
James Bond 007 The Duel	L. 79.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 99.000
Mc Donald Treasureland	L. 119.000
Mickey & Donald	L. 89.000
Micromachines	L. 109.000
Mutant League Footb. *	TEL
Mortal Kombat *	TEL
Ninja Turtles	L. 115.000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV *	TEL
Rampart	L. 104.000
Rocket Knight *	L. 104.000
Teen Age Mut.Hero Turtles	TEL
Shining Force	L. 119.000
* * * * * * * * * * *	
-STREET FIGHTER II S.C.ED.	TEL
* * * * * * * * * * *	
Strider II *	L. 119.000
Super Monaco GP II	L. 74.000
Super Shinobi II	L. 99.000
Thundr Force IV	L. 129.000
Technoclash *	L. 109.000
Tiny Toon Adv.	L. 105.000
Tyrants	L. 129.000
Toys *	L. 119.000
Wonder Boy III	L. 59.000
Shining Force	L. 119.000
Sonic II	L. 79.000
USA Team Basketball	L. 95.000
Zombies	TEL

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
Annette again	L. 119.000
Bari Arm	L. 129.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Final Fight	L. 109.000
Jaguar 1xj 220	L. 99.000
Galaxy Express 999	L. TEL
Genghis Khan	TEL
Monkey Island	TEL
Mega swartz child	L. 99.000
Night Striker III	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 99.000
Ranma 1/2	L. 129.000
Rise of the Dragon	L. 79.000
Silpheed	TEL
Sim Earth	L. 85.000
Sonic	TEL
Smiling Salesman	TEL
Spiderman vs Peng. (USA)	L. 109.000
Switch	L. 99.000
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Vay	TEL
Thunder Hawk	L. 129.000
Wolf Child	L. 89.000
Wonder Dog	L. 79.000

PC ENGINE

Titolo	Prezzo
Adventure Island	L. 75.000
Dodge Danpei	L.115.000
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Final Soldier	L. 65.000
Fire Pro Wrestling	L. 75.000
Dungeon Explorer II	L.115.000
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Sports	L. 75.000
Power Tennis	L.129.000
Racing Spirit	L. 75.000
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L.139.000
Youkay Douchunke	L. 45.000

DISPONIBILI TITOLI ANCHE PER IL CD-ROM

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraiser II	TEL
Alien 3	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 95.000
Art of Fighting	TEL
Augusta II Master	TEL
Batman Returns	L. 125.000
Battletoads in BM	L. 129.000
Bomberman 93	L. 139.000
Brett Hull Hockey	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Combattribes	L. 119.000
Cool Spot	L. 129.000
Command Controller (Konami)	TEL
Cross America	L. 129.000
Darius Force	TEL
Dead Dance	L. 119.000
Dracula	L. 129.000
Dragon Ball Z II	L. 139.000
Evo	L. 139.000
Exausted Heat II	L. 130.000
F.15 Strike Eagle	L. 129.000
Family Dog	L. 129.000
Fatal Fury II	TEL
F.1 Grand Prix II	L. 145.000
Final Fantasy V	L. 149.000
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 119.000
First Samurai	L. 129.000
Ghost Sweeper Mikami	TEL
Gradius III	L. 89.000
Kiki Kay Kay	L. 139.000
Home Alone	L. 69.000
J. League Soccer	TEL
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Jungle Stryke	L. 139.000
Lost Vikings	L. 125.000
Madara II	L. 149.000
Magic Johnson	L. 139.000
Mazinga Z	L. 139.000
Mario & Wario	L. 138.000
Mario is missing	L. 129.000
Mortal Kombat	139.000
New Japan Wrestling	TEL
Nigel Mansell F1	L. 139.000
Pop'n'twin Bee	L. 129.000
Populous II	L. 99.000

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Ran ma 1/2 II	L. 159.000
Road Runner	L. 129.000
SD GUNDAM II	TEL
Sengoku	TEL
Star Fox	L. 119.000
Street Combat	L. 139.000
Sonic Wings	139.000
S.Formation Soccer II	L. 139.000
Super Slap Shot	L. 129.000
Super Volley Ball II	L. 139.000
Super Star Wars	L. 119.000
Super NBA Basketball	L. 129.000
Super Battle Tank	L. 89.000
S.Deformed Soccer	TEL
Street fighter II Turbo	.000
Super Mario Kart	L. 149.000
S.Deformed art of fight.	TEL
The VII Saga	L. 139.000
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
Tazmania Story	L. 139.000
The Super Business Adv.	TEL
Thunder Bird	TEL
WWF Royal Rumble	L. 139.000
Winning Post	TEL
World Hero	L. 149.000

I CLASSICI PER SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Axelay	L. 115.000
Contra Spirit	L. 99.000
F-Zero	L. 93.000
First Samurai	L. 93.000
Flying Hero	L. 93.000
Golden Fighter	L. 104.000
Gun Force	L. 99.000
Joe & Mac	L. 107.000
NBA All Star Challenge	L. 107.000
Power Athlete	L. 109.000
Ret. Of Double Dragon	L. 99.000
R.P.M. Racing	L. 109.000
Rushing Beat II	L. 105.000
S.Star Wars	L. 115.000
Tiny Toons	L. 115.000

CARTUCCE GAME GEAR

- Aliens
- Chuck Rock
- Clutgh Hitter
- Crush Dummies *
- Crystal Warriors
- Defender of the oasis
- J.Montana Football
- In the wake of Vampire
- Monaco GP II
- R.C. Grand Prix *
- Shinobi II
- Spiderman Sinister 6 *
- Wrestemania Steel Cage *
- Kick Rush nuovo calcio *
- MORTAL KOMBAT

GAME BOY

- Battletads 2
- MORTAL KOMBAT
- Star Trek New Generation
- Titus The Fox

GIOCHI PER NEO GEO

- Fatal Fury II
- Ghost Pilot
- Blue's Jorney
- Eight Man
- Ninja Combat
- Riding Hero
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of Fighting
- Sengoku II
- 3 Count Boat
- World Heros II 147M
- Samurai Shodowvn
- Top Hunter 162Mega
- Art Of Fighting II

CONSOLES :

- SUPER FAMICOM SCART + 2 JOYPAD + CAVO SCART LIT.419.000
- SUPERNINTENDO SCART USA L.289.000
- SUPERNINTENDO USA SCART + 2 JOYPAD + S.MARIO LIT.379.000
- GAME BOY LIT. 149.000
- GAME BOY + STAR TREK NEW GENERATION LIT.215.000
- MEGA DRIVE SCART + SONIC JAP L. 295.000
- MEGADRIVE GENESIS SCART L. 269.000
- GAME GEAR + 2 GIOCHI L.285.000 / TV TUNER L.199.000
- MEGA CD II L.538.000
- MEGA CD II + FINAL FIGHT + 4 GIOCHI L.689.000
- NEO GEO LIT. 790.000
- NG JOYSTICK PER NEO GEO LIT.139.000
- PC ENGINE GT + 2 GIOCHI LIT.489.000
- S.CD ROM DUO-R + GIOCO LIT.599.000
- M E G A D R I V E II LIT.285.000

ECCEZIONALE ADATTATORE PER MEGA DRIVE (MEGA KEY):
PERMETTE DI VEDERE I GIOCHI SCART GIAPPONESI ED AMERICANI
LIT.45.000/LIT.39.000 SE LO ACQUISTI CON UN GIOCO

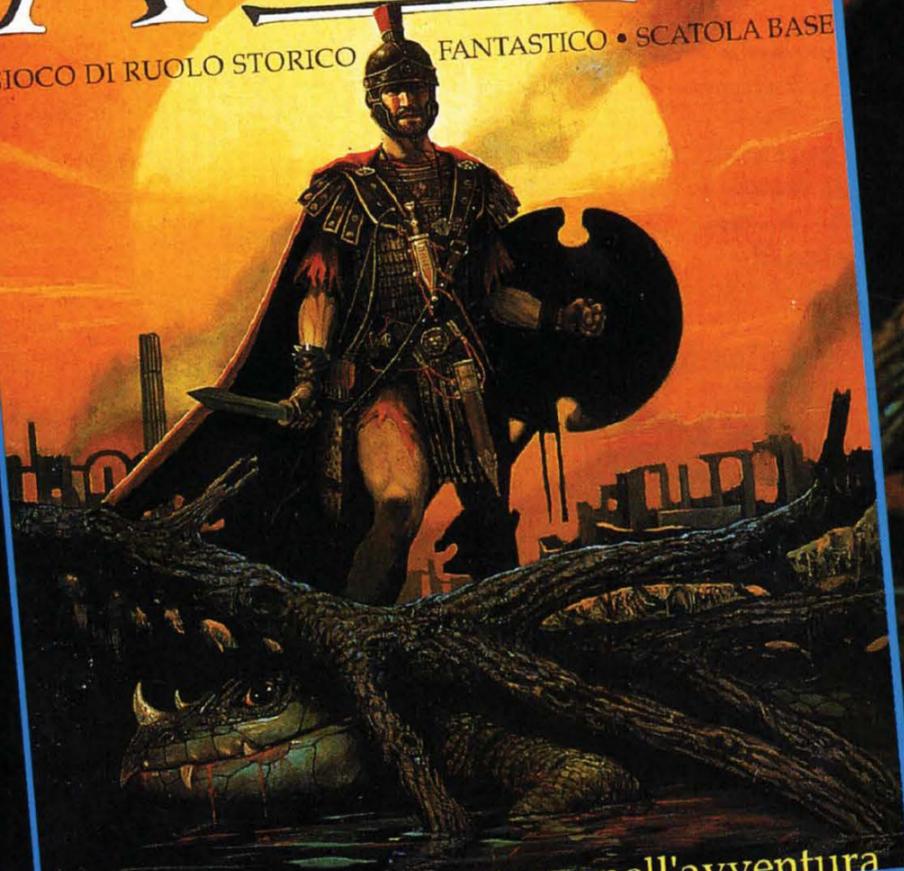
I PREZZIA RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

ROGUE

Qualcuno sostiene che il nostro mondo sia simile ad una stanza all'interno di un vastissimo palazzo, i cui ambienti, corridoi e saloni, siano occupati da altri mondi e dimensioni. Cosa sarebbe successo se in un mondo simile al nostro la magia fosse stata realtà e l'Impero Romano non fosse caduto sotto i colpi dei Barbari e della decadenza?

Nei mesi precedenti abbiamo già avuto modo di trattare di quei prodotti che al momento sono (o dovrebbero) essere disponibili nei negozi di GdR di tutta Italia. Alcuni di essi sono stati annunciati da tempo, e quindi sono stati recensiti e trattati in abbondanza, altri ancora invece hanno avuto solo accenni, non essendo (almeno nel momento in cui si scrive) ancora disponibili. Recentemente, però la casa DAL NEGRO ha allargato i confini del Gioco di Ruolo in Italia con una gradita e interessante novità, di cui qui, per la prima volta parleremo abbondantemente:

LEX ARCANA

Storicamente l'Impero Romano crollò nel quinto secolo dopo Cristo, a causa dei terribili colpi subiti dalle popolazioni barbariche del tempo uniti ai problemi interni causati dalla dissolutezza e dal decadimento del regime imperiale. Allora gli storici fanno cominciare il calcolo degli anni appartenenti all'epoca storica che noi chiamiamo Medio Evo. Lex Arcana esplora un'interessante realtà alternativa relativa all'Impero Romano che, in un mondo dove la magia sembra essere più che reale, è risultato vittorioso sui barbari ed è riuscito a sopravvivere a se stesso; ma non solo.
La grande potenza del nostro Impero Romano era quella di riuscire ad assimilare le caratteristiche, le usanze, i costumi, le religioni e le pratiche dei popoli che conquistava, assoggettava e assorbiva. Trovatosi di fronte all'incognita della magia e delle varie forme esoteriche in cui si presenta, l'ipotetico imperatore Teodomiro fu l'ideatore e il fautore di un progetto che avrebbe rivoluzionato totalmente l'atteggiamento dell'Impero nei confronti di queste arti semisconosciute. Con un inedito provvedimento l'Imperatore diede l'ordine che i Prefetti del Pretorio di tutto l'Impero arruolassero tra le proprie file

seicento giovani (uomini e donne) di diversa estrazione sociale e origine, affinché questi potessero costituire il primo nucleo di una formazione speciale, la Cohors Auxiliaria Arcana, i cui agenti, i Custodes, godessero di privilegi tali da innalzarli al di sopra degli altri e più ordinari legionari, ma i cui compiti fossero quelli di percorrere le vie tracciate dalla magia dei popoli del mondo, studiarne l'operato, i mezzi, i fini e i metodi con cui essi vengono raggiunti, catalogarli, e rendere l'Impero così meno vulnerabile, almeno sotto questo aspetto.
Questo, in pratica è lo scenario che sta alla base del gioco, i cui giocatori impersonano alcuni Custodes, i quali si muovono e agiscono in piccoli gruppi. Ogni Custodes

appartiene a una categoria-professione, chiamata Qualifica, che ne caratterizza la scheda, avremo quindi Guerrieri, Sapienti e Auguri (grazie NdAlex)(maghi)(Ah NdAlex), Diplomatici, Esploratori. La scheda del personaggio è caratterizzata da due gruppi di caratteristiche psico-fisico-attitudinali, le Virtutes e le Peritiae, i cui punteggi indicano il tipo di dado che deve essere tirato per poter risolvere azioni che comportino l'uso di una particolare abilità (6 vorrà dire 1d6, 10 1d10, e coì via). Il sistema comporta il superamento di determinati coefficienti di difficoltà tramite il lancio di dadi relativi all'abilità impiegata; tale coefficiente di difficoltà viene imposto dal Demiurgo (la versione di Lex Arcana di Master, Arbitro o Custode) in base all'azione intrapresa e alla quantificazione della sua difficoltà intrinseca.
Il gioco si presenta in scatola ed è decisamente ricco di materiale: 4 libri, un set completo di dadi (tra cui anche d3 e d5) e venti schede per personaggi pregenerati. Ogni libro comprende argomenti specifici, con il primo a fungere da introduzione al gioco e da manuale per i giocatori, dove verrà loro illustrato il mondo, verranno introdotti i personaggi, le loro capacità e caratteristiche, le armi e la base della dinamica di combattimento, la magia e i suoi poteri e dove verrà fatto loro intravvedere ciò che il Fato ha in serbo per loro come Custodes. Il secondo è invece, ovviamente, rivolto al Demiurgo, e in esso coloro che dovranno arbitrare le sessioni di gioco troveranno tutte le informazioni del caso così come tutti i dati per le creature e gli esseri di Lex Arcana. Il terzo libro è un vero e proprio sourcebook, all'interno del quale è possibile rinvenire un'accurata raccolta di informazioni sull'Impero Romano di Lex Arcana (dalla sua organizzazione politica alla sua economia,

dalla religione alle sue province e prefetture), oltre a un vasto excursus sull'equipaggiamento, le armi e la magia relativamente ai Custodes. Il quarto e ultimo libro è invece incentrato sulle avventure, e al suo interno troviamo tre scene guidate (semplici momenti d'avventura introduttivi), la cui complessità aumenta in maniera progressiva, e una considerevole avventura completa, "Il Segreto dell'Ancile", divisa in tre parti e tipica, nei temi e nella conduzione, di come dovrebbero essere le altre avventure di Lex Arcana.
Notevoli sono le illustrazioni che condiscono il gioco in tutti e quattro i libri e le schede pregenerate, opera di Sergio d'Innocenzo, sobrie ma altamente esplicative, così come le tavole delle armi e armature. Piacevole è anche la veste grafica del gioco, che ne rende i quattro manuali (un totale di più di 250 pagine) altamente leggibile e accattivante, oltre che chiaro e altamente scorrevole.
Prossimamente avremo modo di recensire (non appena sarà disponibile) il primo vero modulo d'avventura di Lex Arcana, intitolato "I Misteri degli Agri Decumates", che amplierà le informazioni presentate nella scatola e presenterà nuove sfide per i Custodes.
Complimenti quindi all'equipe tutta di Lex Arcana e ai suoi ideatori Leo Covolini, Dario de Toffoli, Marco Maggi e Francesco Nepitello oltre che allo Studiogiochi SD2, e auguri a Lex Arcana.

Christian Antonini

Chi desidera pubblicare un annuncio in questa rubrica non deve fare altro che scrivere a: Xenia Ed. - Console Mania - rubrica CONSOLIAMOCI - casella postale 853 - 20101 Milano. Ah, un'ultima cosa, per evitare spiacevoli e stupidi scherzi siete pregati di allegare la fotocopia di un documento...

Silvia

Scambio **Mega Drive** più quattro giochi, Super Nes e tre giochi (tra cui Street Fighter II) con Neo Geo più due giochi (preferibilmente almeno Fatal Fury II o World Heroes. Telefonare allo 0731/779207 e chiedere di Valerio (ore pasti).

Vendo **Commodore 64** completo di trasformatore, registratore, joystick, cavo TV con Switch, duplicatore cassette e ben cinquecento giochi originali. Il tutto a sole L. 500.000 trattabili. In più viene regalato, al compratore, Gig Tiger con Sonic. Telefonare allo 0773/904224 e chiedere di Federico Mandoli.

Vendo i seguenti giochi per **Neo Geo**: Cyber a L. 60.000, Magician Lord a L. 85.000, 'Nam 75 a L. 70.000, Fatal Fury a L. 160.000, Andro Dunos a L. 140.000, Soccer Brawl a L. 110.000. Vendo inoltre per Mega Drive il titolo: Sonic a L. 40.000. Telefonare allo 081/5963501 e chiedere di Carmine (dalle ore 13:30 alle ore 16:00 o dalle ore 20:00 alle ore 22:00).

Vendo per **Super Nes** i seguenti giochi: Super Mario World a L. 40.000, Super Soccer a L. 45.000, Turtles IV a L. 45.000. Oppure tutto in blocco a L. 120.000. Sono anche disposto a scambiarlo con un adattatore universale o con uno dei seguenti giochi: Street Fighter II, Tuff and Nuff, Dragon Boal, Super Doubledragon, Fatal Fury o altri. Telefonare allo 041/482038. Annuncio valido solo per Padova, Treviso e Venezia.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**, tutte complete di manuale: Golden Axe a L. 40.000 trattabili, Grandslam, un mese di vita, a L. 90.000. Telefonare allo 02/2405031 e chiedere di Davide e Andrea. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo **Super Famicom**, più due joystick, cavetto Pal, alimentatore e quattro giochi: Final Fight, Super Contra, Super Adventure Island, Area 88. Il tutto a L. 400.000. Trattabili. Sono anche disposto a scambiarlo con Neo - Geo o con chitarra elettrica Ben (con minimo quattro effetti). Accetto anche ulteriori proposte di scambio. Telefonare allo 0371/68216 e chiedere di Andrea.

Scambio la seguente cartuccia per **Nintendo 8 Bit**: Gauntlet II. Telefonare allo 0381/71853 e chiedere di Marco (dalle ore 12:00 alle ore 14:00 o dalle ore 18:30 alle ore 20:00).

Vendo per **Game Boy** i seguenti titoli: Probotector a L. 45.000, The Simpson Bart vs the Juggernauts a L. 55.000 e Golf a L. 40.000. Vendo inoltre per Master System i seguenti titoli: Ghost House e Super Tennis a L. 35.000 l'uno. Telefonare allo 039/2021462 e chiedere di Luca. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo **Commodore 64** completo di alimentatore, duplicatore, un joystick e una vastissima gamma di giochi sia su cassetta che su floppy disk. Il tutto a L. 700.000. Trattabili. Vendo inoltre i seguenti giochi per Game Gear: GG Shinobi, Donald Duck, Super Monaco G.P. e Fantasy Zone a L. 40.000 l'uno.Telefonare al numero 86897687. Annuncio valido solo per Roma e provincia.

Vendo per **Super Nes** e per Super Famicom le seguenti cartucce: Street Fighter II, Final Fight I e II, Prince of Persia, Zelda III, Batman Returns, Fatal Fury e molti altri. Posso anche scambiare tutti questi giochi. Telefonare allo 0967/25965 e chiedere di Alessio o Danilo.

Vendo e scambio i seguenti giochi per **Mega Drive**: Altered Beast, Sonic, Golden Axe II, Strider, Phelios, Arrow Flash e Quackshot (giapponese). Questi titoli sono disponibili a L. 50.000 l'uno. Annuncio valido solo per Udine, Cividale e dintorni. Telefonare allo 0432/668134 e chiedere di Andrea. Non telefonare dopo le ore 20:00.

Vendo Sega **Game Gear** più TV Tuner, due cartucce (Mickey Mouse e Boxe). Il tutto a L. 350.000. Trattabili. Telefonare allo 011/2465532 e chiedere di Marco.

Vendo **Nes** con due joypad, pistola Zapper, un powerstick e sei cartucce: Super Mario Bros e Duck Hunt, Puzznic, Marble Madness, Duck Tales, Paperboy, Fester's Quest. Il tutto a L. 300.000. Oppure Nes più accessori a L. 150.000 ed ogni cartuccia a L. 30.000. Telefonare allo 050/772720 e chiedere di Tiziano.

Vendo **Game Boy** completo di trasformatore e di Handy Boy più sette giochi (tra cui Super Mario Land I e II) a L. 400.000. Trattabili. Oppure scambio il tutto con un PC Engine Duo. Telefonare allo 0331/568310 e chiedere di Andrea.

Vendo Sega **Master System** completo di joystick, pistola Light Phaser con due giochi e quindici cartucce. Il tutto a L. 500.000. Telefonare allo 0461/923760 e chiedere di Matteo.

Vendo **Mega Drive** giapponese completo di alimentatore, joypad, imballo, F1 Circus MD, Golden Axe, PGA Tour Golf, Truxton, Ghouls'n Ghost, Splatterhouse II, Wrestle War. Il tutto a L. 550.000. Vendo, inoltre Game Gear più Pro Pouch, alimentatore, pile ricaricabili, Sonic e Castle of Illusion. Il tutto a L. 390.000. Telefonare allo 06/8293621 e chiedere di Daniele.

Scambio cassetta del **Nintendo 8 Bit**: Road Fighter. Telefonare allo 0381/346521 e chiedere di Marco.

Vendo per **Game Gear** i seguenti titoli: Super Monaco GP, Castle of Illusion, Putt & Putter. Telefonare allo 0383/878212 e chiedere di Marco.

Vendo Sega **Master System II** con sei cartucce al prezzo di L. 200.000. Oppure scambio il tutto con Game Gear e tre cartucce. Telefonare allo 0532/40226 e chiedere di Sergio.

Vendo, o scambio con **Mega Drive**, Game Gear con un gioco incluso e con trasformatore. Il tutto a L. 250.000. Trattabili. Vendo inoltre Olivetti PC 128 già programmato, con undici giochi, due programmi introduzione al basic, un programma di disegno " Colorpaint" e un manuale di informatica. Il tutto a L. 500.000. Telefonare allo 0923/969058 e chiedere di Giovanni.

Vendo Sega **Master System** più due joypad, cavo TV e otto giochi. Il tutto a l. 200.000. Telefonare allo 031/304943 e chiedere di Michele.

Vendo **Nes** più cinque giochi (Super Mario Bros, Duck Hunt, Star Wars Faxanadu e The New Zealand Story), un joypad, pistola Zapper, alimentatore e cavo antenna. Il tutto a L. 380.000. Sono anche disposto a scambiarlo con Super Nes e rispettivi giochi o con Sega Mega Drive e qualche gioco. Telefonare allo 0881/967379 e chiedere di Antonio (dalle ore 13:00 alle ore 17:00).

Vendo per **Super Nes** Street Fighter II a L. 135.000. Telefonare allo 0965/893815 e chiedere di Marco.

Vendo Sega **Master System** completo di joypad e istruzioni. Il tutto a L. 120.000. Vendo inoltre singolarmente le seguenti cartucce: Paperino Castle of Illusion e Forgotten World, a L. 35.000 l'uno. E' anche possibile l'acquisto in blocco di cartucce e console a L. 200.000. Telefonare allo 06/6584189 e chiedere di Roberto (ore pasti).

Vendo **Nes** completo di cavo TV, trasformatore, joypad e della cartuccia Monamy Hyper Soccer a L. 80.000. Vendo anche i seguenti titoli singolarmente: Ninja Gaiden, Gastin Goblin, Arch Rivals a L: 45.000 l'una, Airwolf a L: 25.000. Vendo inoltre per Mega Drive la cartuccia Altered Beast e un joypad a L. 25.000. Telefonare allo 0771/24860 e chiedere di Angelo.

Vendo **PC Engine Duo**, già modificato con 256 colori, completo di alimentatore e accessori, due joypad, adattatore per cinque giocatori e sette giochi: Winds of Thunder, Nexar, Gates of Thunder, Rama I, II e III, Super Raiden, PC Kid II e PC II. Il tutto in perfette condizione e con imballi originali, a sole L. 820.000. Telefonare allo 0187/20114 e chiedere di Marco (ore pasti).

CONTROL YO

Salve, come va la vita? A me non troppo bene, perché mi lascio sempre tutto il lavoro all'ultimo momento, ma aimè, nella vita, si fa quel che si può e vi assicuro che ho tante cose più divertenti da fare...). Vi ricordo l'indirizzo a cui dovete spedire i vostri "utilissimi" trucchetti: XENIA ED. - CONSOLE MANIA - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO. Ah, un ultima cosa, specificate d'ora in poi anche la console per cui sono i trucchi da voi spediti, in questo modo renderete questo servizio ancora più efficiente...

Dave

SUPER FAMICOM BUSTERS

SUPER MARIO KART

Per accedere facilmente alla special cup selezionate time trial o matchrace. Poi spostate il cursore su mushroom cup e premete l, r, l, r, l, l, r, r, dove l

sta per sinistra e r per destra. Siete felici ora?

SUPER STAR WARS

Andate a combattere nella terra dei sabbipodi. Quando giunge-

te alla seconda parte delle pietre da saltare, poco prima di prendere contatto con Kenobi, andate sul lato sinistro del precipizio e premete left. Così facendo dovreste finire in una specie di stanza segreta. Saltate sopra la piattaforma che si trova al centro della stanza per fermare la caduta delle rocce e blastatele via per scovare le vite extra. Ne troverete sette alla volta, quindi dovrete fare avanti e indietro finché non ne avrete 99. Grazie molte a Petrelli Riccardo...

ZELDA 3

Entrate nella caverna a est del lago Hylia, andate avanti finché non trovate la statua a forma di fata. A questo punto gettatevi contro di essa e ne uscirà un'ape buona (good bee). Se avete poca energia magica (cioè quella necessaria per usare le magie), congelate un nemico e poi dategli una martellata. Con molta probabilità riceverete un contenitore di energia magico grande o piccolo. Se trovate una o più fatine, catturatele con il retino e conservatele in una bottiglia. Quando morirete verrete resuscitati dalle fatine che avete conservato. Tante grazie a Enrico e Fulvio...

GAME GEAR BUSTERS

STREETS OF RAGE

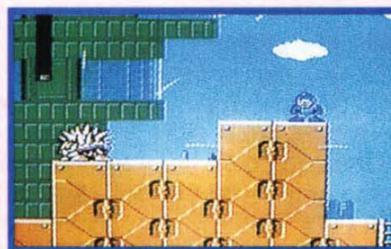
Provate un po' a entrare nel menu delle musiche e a selezionare la prima e poi l'undicesima. Premendo contemporaneamente i due tasti di sparo dovrebbero apparire due bei menu che vi renderanno più facile la vita. Provare per credere...

NES BUSTERS

MEGAMAN 2

Ecco a voi il codice per freddare l'odiosissimo dottor W i l l y : A1B2B4C7C5D7C5D1D3E3E5

MEGAMAN 3

Eccovi di nuovo il codice per rifreddare quell'antipatico del dottor Willy: Rossi: E1C5; Blu: A1A3B5B2D3E4

WORLD CUP

Sarà la miliardesima volta che pubblico il codice per la finale di questa simulazione calcistica per NES. Speriamo anche che sia l'ultima... 128102

BARBARIAN

Con questo trucco eliminerete senza problemi i vostri avversari: appena inizia un combattimento, rotolate fin dall'inizio contro il nemico, costringendolo così ad andare nell'angolo. Quando si rialza dategli un bel calcio, quindi ripetete a piacere l'operazione... Ringraziamenti infiniti per Caruso Pierfranco...

LYNX BUSTERS

DINOLYMPICS

Ebbene sì, password anche per questo giochetto simpatico:

LIVELLO 1: LYNX (molto originale... NdD)
LIVELLO 5: KRIS
LIVELLO 9: CAVA
LIVELLO 13: DBBS
LIVELLO 17: TINA
LIVELLO 21: KITI

Mille grazie al simpatico Fabio Rattin

MASTER SYSTEM BUSTERS

BUBBLE BOBBLE

C'è un modo abbastanza semplice per accedere allo schermo segreto delle opzioni. Quello che bisogna fare è "andare su password" senza schiacciare, premere la pausa, quindi il tasto 1, sinistra, basso, su, il tasto 1, su, il tasto 1, su.

UR CONSOLE

PC ENGINE BUSTERS

BOMBER MAN

Provate queste password: RWOOHVVV; MUCCLEVN; RAHNQHZC; ROCCNNZW.

BOOMER'S ADVENTURE

Ancora password: AXOLOTL; BLUTEN; CHIMERA; IBEX; HYDRA.

CHAN AND CHAN

Quando siete all'ultimo livello del primo mondo, c'è un punto dove vedrete degli uccelli volarvi sopra, se fate attenzione dovreste notare un piccolo ponte lì vicino. Saltategli sopra e iniziate a tirare calci al muro: quando avete colpito il maggior numero di mattoni possibile saltate nel buco appena formato e rimbalzerete nuovamente nella parte alta dello schermo. Adesso potete teletrasportarvi nei mondi 2,3,4.

DRAGON EGG

Per scegliere il livello di partenza premete: SU 2v, GIU' 2v, SIN., DES., SIN., DES, e i tasti 1 e 2.

GALAGA 88

Se trovate questo gioco troppo facile e volete un sfida all'ultimo sangue premete nella schermata dei titoli su e run.

MOTO ROADER

Se volete vedere altri 4 circuiti nella schermata dei titoli fate così:
Per il Brasile: muovete in su e premete 1, poi premete start.
Per gli U.S.A.: come sopra ma con al posto di 1 2.
Per la periferia: premete select e poi start.
Per la trappola: premete 1 e 2 e poi start.

PSYCHOSIS

Spegnete tutti i turbo del joypad quindi premete run e velocemente 2 mentre li tenete premuti premete run ancora:
5v per il livello 2; 45v per il livello 3; 25v per il livello 4 e ben 100v per il livello 5.

SAINT DRAGON

Per l'invulnerabilità accendete la console premendo su nel pad.

SHINOBI

Per selezionare il livello premete select finché non vedete "mission one" e lo schermo vuoto, premete 1 per la missione successiva e 2 per scegliere un altro livello, premete poi run per iniziare.

SIDE ARMS

Per la gioia della vostra nonna volete dare al gioco un look anni '30? Allora muovete in giù mentre premete 1 e 2, muovete su e premete run.

SUPER WONDERBOY

Per continuare dopo l'ultima vita muovete il pad in qualsiasi direzione e premete run. Tutti i trucchi per PC Engine sono stati gentilmente offerti da Stefano Pirelli. Siamo tutti veramente commossi...

MEGA DRIVE BUSTERS

JENNIFER CAPRIATI TENNIS
Vi piacerebbe poter accedere a un menu segreto delle opzioni? Sì? Beh, non dovete fare altro che inserire le parole CON e FIG come password. Il dado è tratto!!!

JUNGLE STRIKE

Personalmente non ho mai amato questo gioco (anche se bello), ma visto che il suddetto avrà fatto impazzire (in senso positivo) parecchi lettori non potevo non pubblicare la lista di tutte le password per tutti i livelli:

LIVELLO 1: provate ad indovinare!
LIVELLO 2: RLSFR9V7GFB
LIVELLO 3: 9V6JDYBXN67
LIVELLO 4: XTMY9XTLHZD
LIVELLO 5: VNG394MPYRP
LIVELLO 6: WSJB4GJDX79
LIVELLO 7: THGDTMGCZYT
LIVELLO 8: 7GRSZBXVWLN
LIVELLO 9: N4SFY756MCJ

Buon divertimento!

STREETS OF RAGE 2

Sensazionale! Se desiderate ardentemente risparmiare energia non dovete far altro che premere su e C contemporaneamente quando il nemico vi fa svolazzare a terra (non funziona con tutti i nemici). Grazie mille ad Hanzo e Fuuma... Ah, un'ultima cosa: provate un po' a vedere che succede premendo A e B nello schermo delle opzioni con il secondo pad... (Dovreste essere in grado di selezionare il livello super broccolone...)

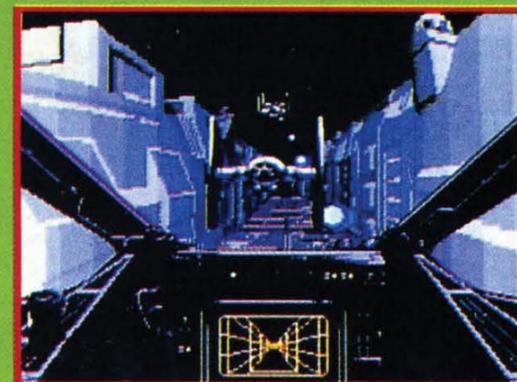
LHX ATTACK CHOPPER

Un'altro gioco, altri codici. Puppiamoceli insieme appassionatamente:

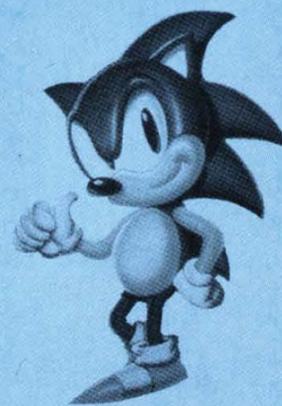
LIVELLO 1: SDAAAIHA
LIVELLO 2: DAAAQEA
LIVELLO 3: DAAAYFA
LIVELLO 4: DAAAAWC
LIVELLO 5: DACAIWC
LIVELLO 6: DACAQVC
LIVELLO 7: DACAYUC
LIVELLO 8: DACABHE
LIVELLO 9: DACAJGE
LIVELLO 10: DACARFE

Ah, quasi mi dimenticavo, le password sono del livello normal...

X MEN

Se possedete il gioco in questione e due bei pad (a dire il vero ne basta uno, basta scambiarlo tra una porta e l'altra...) potete provare questo bel trucchetto, che vi consentirà di iniziare la partita da qualsiasi livello. Seguite alla lettera: il trucco inizia con la pressione, in contemporanea, dei tasti A e C del primo pad, seguiti dalla pressione del tasto start. Ora usate il pad nella porta due e premete start. Ripremendo ora start nel pad in porta uno dovreste essere in grado di poter selezionare qualsiasi livello...

Come al solito sono in ritardo con la consegna del materiale, quindi vi saluto calorosamente e vi rinnovo l'appuntamento per il mese prossimo... Buon Natale e Felice Anno Nuovo!!!

Dave...

A Firenze le videogamemanie si curano da

CALAMAI

Giochi per NINTENDO E MEGADRIVE da £. 49.000

CALAMAI TEKNO

SEGA

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATARI
LYNX

MORTAL KOMBAT
Le fatality e l'anti censura per MD

Data la mia grande bontà, quella del caporedattore, (ossia Alex) e dalla quantità a dir poco esagerata dei lettori che hanno telefonato in redazione per chiederci le Fatality di Mortal Kombat e il cheat mode del suddetto gioco per Mega Drive, mi sto perdendo un bel film per trascrivere tutte le Fatality e il cheat mode di cui parlavo sopra. Non perdiamo altro tempo, quindi! E non provate a telefonare in redazione per chiederle !!!

RNA

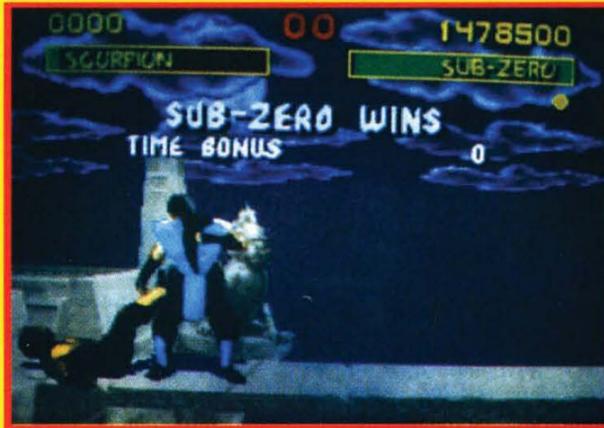
MEGA DRIVE
Avanti, giù, avanti e A.
SUPER NINTENDO
Avanti, giù, avanti e Y.
GAME BOY
Avanti, giù, avanti e A.

MEGA DRIVE
Tenete premuto lo Start ed eseguite una rotazione di 360 gradi verso avanti.
SUPER NINTENDO
Tenete premuto il tasto L o il tasto R ed eseguite una rotazione di 360 gradi verso avanti.
GAME BOY
Avanti, avanti, indietro e A.

MEGA DRIVE
Tenete premuto lo Start e muovete avanti, avanti e A.
SUPER NINTENDO
Tenete premuto il tasto R o il tasto L, eseguite una rotazione di 360 gradi verso avanti, e premete il tasto B.
GAME BOY
Giù, avanti, avanti, e B.

MEGA DRIVE
Avanti, indietro, avanti, indietro, e premete il tasto Start.
SUPER NINTENDO
Avanti, avanti, indietro, indietro, e il tasto L o il tasto R.
GAME BOY
Indietro, indietro, avanti, e premete contemporaneamente i tasti A e B.

MEGA DRIVE
Tenete premuto il tasto Start e premete due volte in su.
SUPER NINTENDO
Tenete premuto il tasto L o il tasto R e premete due volte in su.
GAME BOY
Avanti, avanti, avanti e A.

MEGA DRIVE
Avanti, indietro, indietro, indietro e A.
SUPER NINTENDO
Avanti, indietro, indietro, indietro e Y
GAME BOY
Indietro, avanti, giù, A e B (non contemporaneamente!)

MEGA DRIVE
Avanti, avanti, avanti e A.

SUPER NINTENDO
Avanti, avanti, avanti e Y.
GAME BOY - N/A

Per togliere la censura nella versione di Mortal Kombat per MEGA DRIVE, dovete premere A, B, A, C, A, B, B dopo aver atteso che si sia riempita la schermata in cui viene spiegato il significato di "Code".
Il trucco funziona solo appena acceso il MD, quindi non dovesse riuscirvi spegnete la console e riprovate, perché resettando e riprovando solamente non funzionerebbe comunque.

CONTROL YO

COOL

OK, questo mese beccatevi anche uno speciale: Cool Spot per MegaDrive. Una bella mappona del primo livello, con gli altri a seguire. Ciao

SPOT

per MegaDrive

ALCANTARA FOR LANCIA

Carissimi lettori, bentornati al BHC, che da questo mese torna alla sua naturale impostazione, così come lo avete sempre conosciuto. Bene, ne approfittiamo per tirarvi le orecchie: ci sono infatti giunte grandi quantità di lettere, e questo ci fa piacere. Peccato però che una parte consistente di queste non recassero sulla busta neppure un minimo riferimento alla rubrica cui erano indirizzate. Sapete, se uno ci scrive "Xenia - CP 853 Milano", chi smista la posta (ringraziamo pubblicamente Stefano Petrullo), deve aprire la busta, scriverci il nome della rivista cui essa è destinata, e poi noi dobbiamo rileggere il tutto per assegnare le missive "dubbie" a chi di dovere. Questo va bene finché le buste sono tre o quattro, ma quando sono più di 50... Perciò, dal primo novembre 1993 entra in vigore il seguente statuto:

1) si deve indicare sulla busta la rubrica cui la lettera è indirizzata. D'ora in avanti tutte le buste "dubbie" verranno CESTINATE.

2) Le rubriche sono BOVAS'HARD CAFE', CONTROL YOUR CONSOLE, CONSOLIAMOCI, ROGUE'N'ROLE e AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO. E l'indirizzo va scritto in questa forma:
"Nome rubrica - Consolemania
Xenia Edizioni CP853
20101 Milano"

3) Nelle lettere cercate di essere stringati, non è necessario scrivere papiri di venti pagine per esprimere tre concetti (fate lo stesso con la posta, Bovas miei... NdAlex), e non è neppure simpatico passare delle ore a ribattere una lettera.

4) Se volete scrivere a più di una rubrica, fatelo con due buste separate. La lavorazione delle rubriche legate alla corrispondenza viene fatta da due persone diverse e in tempi diversi. Per cui se a Paolo capita in mano un foglio pieno di trucchi in una busta inviata al BHC, non è che lo dà a Dave, ma lo butta via. E viceversa.

5) Ci fa cosa veramente gradita chi spedisce la propria missiva registrata su dischetto, basta che il testo sia in ASCII puro, su un supporto da 3.5" a BASSA densità (720 o 880 K, rispettivamente per PC e Amiga).

6) Le SOLUZIONI dei giochi vanno spedite direttamente su disco (vedi punto 5). Eventuali mappe devono essere disegnate su fogli bianchi, né quadretti né righe. Vanno bene sia a colori sia in bianco/nero, anche se preferiremmo quest'ultima soluzione.

7) Chi telefona in redazione è pregato di farlo in orario di ufficio (dalle 14.00 alle 18.00), dal lunedì al venerdì. Non verranno accettate telefonate al di fuori degli orari indicati.

8) Questo statuto entra in vigore dal 1 novembre e sarà applicato a tutte le lettere spedite dopo tale data (fa fede il timbro postale).

9) Badate che non stiamo scherzando.

Noi Bovas

PS: ERRATA CORRIGE. Nella microposta del numero è stato scritto che non è possibile utilizzare cartucce europee su Super NES o Super Famicom. E' invece possibile utilizzando lo stesso tipo di adattatore che permette di utilizzare cartucce giapponesi o americane sul Super Nintendo.

DODICIMILA CARATTERI DI LETTERA

Simpaticissimi gnari di CM e TGM (tanto siete redattori di entrambe le riviste o sbaglio?), innanzi tutto nel numero 21 di Lug-Ago non ho visto una recensione fatta da BDM (non si sarà mica suicidato vero?), perché in una mia telefonata gli ho fatto notare che aveva cannato (TM 883, sono troppo forti, tra di voi c'è qualcuno a cui piacciono?), perché nella recensione di "Dead Dance" sul numero 19, nell'elenco dei personaggi, aveva scritto al posto di due nomi "nonsocomesichiama" e " nonsocomesichiama 2", siccome il gioco era del SF, sicuramente era in giapponese e i nomi dei due personaggi era scritti in tale lingua, però io leggendo per la quarta volta la suddetta recensione, avevo notato che i due nomi erano riportati nelle fotografie, scritti non in japanese (visto so anche un po' d'inglese), così ho voluto telefonare per far notare quell'errore fatto dai perfetti (come a volte vi definite) (gli altri, perché per noi Bovas va bene solo "divini" NdP) redattori di CM. Perché ho fatto ciò, vi domanderete, adesso vi spiego: in una telefonata fatta precedentemente avevo detto a un redattore (non so chi mi ha risposto) che non riuscivo a mettere il cheat mode per poter usare lo stesso personaggio a SF2 sul SNes e se, magari funzionava solo con la versione Japan, e poi che non riuscivo a trovare il martello in Zelda 3 sempre per SNes, alla seconda domanda mi ha risposto che gli aiuti tramite telefono non si davano, invece alla prima mi ha risposto che ero un ebete, e che quando fossi riuscito a diventare un essere umano riuscendo a mettere il cheat mode di richiamare, (volevo dire a quel red che ora riesco sempre a usare il cheat mode, e ho anche finito SF2 al SETTIMO LIVELLO, ah!) allora quando mi si è presentata l'occasione di far vedere che uno dei perfetti red aveva cannato non me la sono lasciata sfuggire, purtroppo era BDM e non lo stesso che mi aveva chiamato ebete, così quando ho sentito nella voce di BDM un cambiamento, quasi come se piangesse, (forse ho esagerato un po') ho ritelefonato e gli ho chiesto scusa, spero che mi perdoni, BDM te lo chiedo inginocchiato sui ceci: perdono, perdono, perdonooooo! (Potevi chiederlo prima, ci è costato un sacco il suo esaurimento nervoso! NdP)

Cambiando discorso, volevo dire anch'io qualche cosa sull'argomento dei videogiochi che fanno venire l'epilessia, ma chi l'ha detta questa cavolata, sapete chi fa venire l'epilessia a me? I politici, vedendoli fare un cavolo per far andare meglio il nostro paese, e che a quelli che hanno rubato centinaia di miliardi non gli confiscano niente e a noi ci fanno pagare sempre più tasse. (PUOI DIRLO FORTE!!! NdP)

Io al computer gioco non tutti i giorni, però devo dire che quando ci gioco, non ci gioco poco (piaciuta la rima?), di solito vengono i miei amici a giocarci insieme, iniziamo verso le 14, poi verso le 16.30 o a volte anche prima se ne vanno a casa, io non lo spengo subito dopo, ci gioco ancora fino alle 19, qualche volta anche fino alle 20.30, però per fortuna non penso di avere già in corso la malattia (ci mancherebbe che avessi anche l'epilessia, per la cronaca ho: un buco in gola, detto in gergo medico tracheotomia, una doppia scoliosi, cioè la schiena a mo' di segnale stradale di doppia curva (per fortuna scherzo sul mio handicap altrimenti mi sarei già sparato o buttato giù dal balcone da un bel pezzo), il blocco del muscolo, detto miopatia e dulcis in fundo la notte devo dormire con l'ausilio di una specie di piccolo polmone d'acciaio, io mi domando cosa si può avere di meglio nella vita, o no?), certo a volte mi viene quasi un infarto, perché quando gioco, mi prende talmente che mi eccito (non in quel senso!) così tanto che ho anche la sudorazione delle mani così accelerata che sembra di averle appena lavate, quando mi succede ciò devo stare attento o una volta o l'altra, farò andare in corto circuito il mio adorato comp, ci pensate un A1200 in corto, mia mamma seppur sia tanto buona, mi sa tanto che un altro non me lo comprerebbe. Se succedesse tale fattaccio, cioè che mi andasse in corto il comp, non potreste regalarmelo voi, un altro? So che siete tanto buoni che avete già regalato delle console, perciò ve l'ho chiesto, ho per caso fatto male? (Malissimo. NOI NON ABBIAMO MAI REGALATO NIENTE -CAPITO? N-I-E-N-T-E- A NESSUNO! NdP)

Vorrei dire un'altra cosa alle persone che hanno acceso questo vespaio per nulla, io come ho già detto, ho un handicap, e non esco molto di casa. Per fortuna mia mamma non crede che i videogiochi mi facciano venire l'epilessia, altrimenti mi avrebbe tolto il mio unico svago, che devo dire mi ha aiutato molto a non avere sempre il morale giù, perché quando gioco non penso più al mio handicap e ai limiti che ne derivano: quando gioco ai videogame sono come tutti gli altri ragazzi, forse un po' più bravo, perciò io penso che sicuramente non sarò l'unico ragazzo in queste condizioni.

Vorrei parlare anche dell'argomento ragazze, tanti dicono di non giocare troppo con i videogame e di uscire con gli amici e socializzare con le svinfere (TM Mr. Crocodile Dundee) o le belle gnoccolone (TM Mio) che dir si voglia, però sapete già la mia situazione fisica, perciò non sto qui a ripetervi cosa ho, giusto? Il rapporto col gentil sesso, anche prima di essere così malato non era dei migliori, perciò figuriamoci adesso! A me come sicuramente alla maggior parte dei ragazzi piacciono le ragazze (dopotutto ci mancherebbe che fossi anche gay), però a causa del mio handicap -so che sbaglio però non ce la faccio, è più forte di me-, quando esco mi sento molto imbarazzato al contatto con la gente nuova, allora preferisco starmene rinchiuso (come mi sembra di essere a volte) in casa, piuttosto che

uscire e sentirmi addosso lo sguardo delle persone. Lo so che dovrei sconfiggere questa mia fobia, però come ho detto preferisco stare in casa a giocare con il mio computer; e poi diciamocelo, non sono il sogno proibito delle ragazze, forse sarò l'incubo, già, deve essere così, comunque il mio tipo di ragazza è difficile da trovare; vorrei che fosse bravissima ai videogame, che sappia giocare anche a scacchi, alta non troppo (altrimenti come farei a darle i baci, dovrei prendere una scala), mora, che abbia le seguenti misure 90 60 90, che sia una brava cuoca, praticamente come Miriana di "Non è la Rai", però che giochi di più con i videogame e ci sia solo io nel suo cuore (che romanticone che sono!) (guarda che la poligamia è reato... NdP).
Forse un giorno la troverò, certo come l'ho descritta è impossibile che la trovi, però non si sa mai, magari mi vorrà bene per quel che sono, non è che io sia un gran che, come bellezza, però mi sembra di essere abbastanza simpatico, socievole con tutti, che vuol bene alla sua famiglia, che crede nell'importanza dell'amicizia, (questi penso siano alcuni dei miei pregi). Siccome penso che questa mia lettera sia troppo lunga da pubblicare, mi piacerebbe essere solo salutato nella microposta, vi prego, per favore, fatelo pour moi, se mi pubblicate vi mando una bella cientomilalire (TM Trettrè)
.
Per finire le solite domande:
1) mi potete consigliare (sempre se volete e vi fosse possibile), un buon o il migliore shoot 'em up per SNes? Uno di sport, un simulatore, un puzzle, un arcade adventure, sempre per SNes?
2) Io già possiedo 4 giochi per SNes, il beat 'em up per eccellenza Street Fighter 2, il platform Super Mario World, il gioco di corse Super Mario Kart e dulcis in fundo il bellissimo e intricatissimo RPG Zelda 3. Sono buoni come primi titoli della mia ludoteca per SNes?
3) Hardwariamente parlando l'A1200 è migliore del NEO GEO (lo chiedo solo per curiosità)?
4) Ultimissima riflessione: se Fatal Fury 2, cartuccia da 106 Megabit, costa circa 430.000 lire, i giochi che usciranno in futuro (si spera) con la capacità di 330 Mbit a cartuccia quanto costeranno? Un possessore di NEO GEO, mi sa che dovrà fare dei mutui in banca per comperarsi quel gioco, o no? Sarà bella come console, forse più che bella però neanche se me la regalassero (forse sì!) la prenderei, con la cifra che costa FF2, mi posso comperare circa 7 giochi da 60.000 per l'A1200 oppure 3 cartucce da 140.000 lire l'una per SNes, con questo mio pensiero, non voglio mica fare delle discussioni con dei possessori di NG, voglio solo dire che come console non mi sembra proprio abbordabile da molti, o sbaglio?

Alex Zanini

P.S. Spero vi sia piaciuta la mia lettera, suvvia svegliatevi o mi rimetto a piangere (mamma) no per carità!
PP. SS. Spero non ci siano troppi errori, si sa a non andare a squola si disinpara ha scrivere coretamennte, be fino a questo punto no, sto solo scherzando ovviamente...
PPP. SSS. Ancora le mie più sincere scuse a BDM, non volevo ferirti, solo che sentirsi dare dell'ebete non fa molto piacere, o no?
Continuate così che andate forte!
Un grosso CIAO a tutti!!!

Carissimo Alex, direi che non mi resta nulla da aggiungere, se non un veloce ringraziamento per averci spedito tutta la lettera su dischetto (capita la morale?), cosicché ci è stato più semplice individuare i punti salienti, rimetterla un po' a posto e pubblicarla in (quasi) tutta la sua bellezza. Sul tuo sacrosanto diritto di continuare a giocare non voglio nemmeno pronunciarmi, tuttavia ti consiglio di uscire un po' più spesso, magari proprio con quegli stessi amici che vengono a giocare a casa tua col computer. Gli sguardi pietosi della gente ignorante possono anche far male, ma cerca di considerarli per quello che sono: gli sguardi ignoranti di gente che fa tanta pietà. Per quanto riguarda il sesso debole (che poi non è così debole: dovresti vederle, le ragazze, quando giocano a Street Fighter II: una femminilità ridotta ai minimi termini, un turpiloquio che farebbe impallidire pure uno scaricatore di porto, e un'aggressività nei confronti di quel povero joystick che farebbe paura anche a Freddy Krueger NdP), vedo che hai già le idee chiare. Indipendentemente da chi cerca, chi cerca trova. Basta un po' (tanta) di fiducia, soprattutto in se stessi.
E ora veniamo alle risposte.
1) Allora, Super Aleste è un buon shoot 'em up, Bubsy un ottimo platform, per la simulazione non so proprio cosa consigliarti (il SN non è esattamente la macchina più indicata per questo tipo di giochi, soprattutto se di volo), come gioco di guida indubbiamente F-Zero, e... Ma scusa, la rivista a cosa serve?
2) Ottimi titoli, senz'altro!
3) L'A1200 è un computer, il Neo Geo una console. Ma quando la finirete di farci domande così scontate? I computer servono a fare centomila cose diverse, le console solo a giocare. Fai uno più uno...
4) E chi può dirlo?

CHI L'HA VISTO?

Simpaticissimi Bovas, non, non sono Donatella Raffai (per fortuna! NdP), ma semplicemente una lettrice di CM, forse dovrei scrivere alla celebre trasmissione televisiva per denunciare la misteriosa scomparsa della recensione di Dragon's Lair (indicata nell'indice a pag 73 del nr 19) che poi si è persa tra la pubblicità, o è solo la mia copia a non contenerla? Fortunatamente è stata ritrovata sul nr 21.
Essendo uscito il nr 20, ne ho dedotto che voi redattori non siate svaniti assieme alla recensione, peccato! Potevo essere assunta dalla Xenia, in cerca di nuovo personale... Scherzavo, siete simpaticissimi e devo ammettere che sarei felicissima di lavorare con voi (almeno limitatamente al primo giorno... NdP).
Questo mese sono andata di corsa ad acquistare CM, ho letteralmente corso se no perdevo il treno per andare al mare con mia sorella. Poiché amo i picchiaduro in stile Street Fighter attendevo con ansia l'uscita di questo numero, sperando in una recensione di World Heroes II, ed ecco che il sogno è diventato realtà. Se però leggere CM mi ha fatto piacere, devo ammettere che certe lettere in stile "sfottò" pubblicate nella posta mi hanno letteralmente contrariata. Vorrei dunque rivolgere due paroline agli autori di queste nefandezze: sinceramente li ritengo degli stupidi-idioti ignoranti, e per di più incapaci di ragionare con logica. E fondo il mio giudizio sulle seguenti considerazioni:
1° per aver rovinato l'angolo della posta
2° per non aver motivato le loro affermazioni (sarebbe stato il minimo)
3° per aver offeso la rivista, i redattori, e per aver insultato anche noi lettori definendoci "drogati" e per averci considerato dei senzacervello succubi dei redattori
4° i tempi del III Reich sono storia trapassata, quindi ognuno è libero di leggere ciò che vuole e non deve essere criticato per le sue scelte
5° è giusto criticare ciò che non piace, ma è necessario mantenere in ogni caso il rispetto per le idee altrui. Appoggio pienamente il comportamento di voi redattori, che avete pubblicato le lettere senza controbattere eccessivamente, poiché mostravano a pieno la loro demenzialità e l'infondatezza delle tesi sostenute.
6° l'autore della lettera intitolata "certo certo, come no" non ha avuto il coraggio di apporre il proprio nome
7° mi hanno rovinato la giornata! Quindi passiamo ad altro...
Sto per acquistare una console e vorrei possedere la migliore, il Neo Geo per esempio è un sistema da bar vero e proprio, tuttavia il SF ha un parco software molto più ampio e sebbene siano stati programmati numerosi beat 'em up per il Neo Geo, solo Fatal Fury II a vostro parere sembra aver raggiunto il capolavoro famicomiano. Inoltre nel nr 20 di CM avete accennato a una conversione di FF2 per SF e nel nr 21 a una di Sengoku sempre per la medesima console (come no! Guarda su questo numero... NdAlex). Dopo numerose riflessioni, sono giunta a un bivio: comprare il SF o il NG? (Ma non dirmi, non si era assolutamente capito! NdP) Non è un problema di prezzo, ma non vorrei spendere soldi inutilmente: potrei acquistare tranquillamente un NG, ma se poi i giochi per SF sono migliori? Per facilitare la mia scelta vi prego di rispondere ad alcune domande (tagliate. Comunque le risposte ci sono. NdP)...

Annamaria Bova

Carissima "cuginetta", come vedi stavolta ti abbiamo pubblicato (quasi) per intero. Ti ringraziamo molto per i complimenti che ci fai e per la strenua difesa di CM in cui ti sei prodigata, in ogni caso ecco qua le risposte ai tuoi quesiti. Comprare il SF o il NG? Bella domanda, soprattutto considerando che il tipo di gioco che più ti interessa è proprio il rullakartoni. Bene, il Neo geo è certamente la console dei beat 'em up per antonomasia, con tanti titoli imponenti e di buona fattura come la saga di Fatal Fury e quella di World Heroes. Tuttavia il mito del genere è rappresentato (e io, personalmente, non ho ancora ben capito perché) da Street Fighter II, la cui edizione "Turbo Champion" esiste solo su Super Famicom (mentre la Champion Edition alberga tranquillamente anche su PC Engine -te la potresti portare ovunque, con la versione GT- e su Sega Megadrive). Tieni comunque presente che tra il Neo Geo e il SF esiste la seguente GROSSA differenza: il primo è un sistema da bar a tutti gli effetti, con cartucce dal costo molto elevato il cui scopo principale è spillare gettoni al salagiocaro, mentre il secondo è un sistema casalingo a tutti gli effetti. Se poi, però, vuoi davvero tagliare la testa al toro, puoi anche considerare l'ipotesi della Black Power e similari, alle quali puoi addirittura collegare la scheda madre dei coin op che più ti interessano (esiste un mercato dell'usato piuttosto florido, ma tieni presente che un scheda di questo tipo può costare dalle centomila lire ai due o tre milioni). Su SF stanno comunque per uscire parecchi titoli interessanti, da Clayfighter all'ennesimo Turtles. Detto questo, fa un po' te...

PESSIMISTA E' BELLO

Carissimi Bovas, sono ridotto male. Sto pensando sempre di più che viviamo in un mondo di merda: la Jugoslavia, il Libano, i bambini massacrati in Brasile eccetera eccetera... Secondo me faticheremo ad arrivare al 2000. Io sono mezzo ateo e penso che il nostro destino ce lo giochiamo con le nostre mani. Sto diventando un realista e sono sempre più convinto che la gente dovrebbe tornare a sognare come faceva un tempo. Ho quindici anni, sono sano e vaccinato, ma penso che la mia vita sia un disastro. Da cinque anni ho smesso di sognare e dentro di me nutro solo odio. Odio per l'uomo, che è così menefreghista. Infatti mi odio anch'io. Nel mio paese vedo cose che fanno trasalire: cagnetti con i bigodini e collaretti dorati che dormono su cuscini orientali... Ma perdiana, in questo momento, mentre sto scrivendo questa lettera, della gente sta morendo di fame (alle soglie del 2000), di ingiustizie, di soprusi e noi che facciamo? Guardiamo impotenti il piccolo schermo del televisore, dove i giornalisti non ci fanno quasi mai vedere la verità. Tengo a precisare che le opinioni contenute in questa lettera sono strettamente personali, quindi alcuni lettori potrebbero trovarsi d'accordo con me, altri no. Non voglio influenzare l'opinione altrui, bensì esporre le mie tesi.
L'unico sogno che mi è rimasto è un sogno di giustizia, sebbene io sia dell'opinione che senza sangue non si potrà mai avere giustizia. Ora do alla vita di ciascuno (specialmente alla mia) (davvero altruista, non c'è che dire... NdP) un valore infinito. Figuratevi che spero di laurearmi in medicina legale (vorrei tanto fare il patologo) o in giurisprudenza. Ecco, mentre sto scrivendo mi viene in mente una cosa: la NATO sta facendo ridere. Perché non sono partiti subito con un raid nella Jugoslavia come hanno fatto in IRAQ? Ma è logico, perché in Kuwait c'è il petrolio e in Jugoslavia non c'è niente. Ma è lecito lasciare che dei bambini vengano sgozzati e poi filmati per vendere queste videocassette a gente che le paga fior di milioni? Dico, gente che paga per vedere violenza! Bisognerebbe metterli al rogo con quelli che filmano e sgozzano i bambini, i vecchi, le donne. Gli unici innocenti. Questa è una lettera carica di odio, rabbia, sofferenza. Anche se mi prendete per pazzo fa lo stesso. Ormai ci sono abituato. Penso che sia giusto (sempre riferito alla Jugoslavia) uccidere tutti subito, e non lasciarli ammazzare lentamente. Tenere in vita solo gli innocenti, coloro che sono degni di vedere la luce del sole (chi è senza peccato... NdAlex). Anche perché penso che la morte si possa intendere come la fine di tutte le sofferenze. Voglio fare il giudice per poter parlare di giustizia. Ho stima di Falcone e Borsellino, gente che è morta per la giustizia, e non di tutti quei giudici che sono pagati per il silenzio. Non mi interessa se mi ammazzeranno. E' un lavoro che ha i suoi rischi. Tengo più alla giustizia, allo splendore della pace, dell'uguaglianza fra le genti e la mia vita la do più che volentieri per questo. Parliamo anche delle stragi che stanno pervadendo l'Italia: questi sono i politici che tentano di sviare l'opinione pubblica delle tangenti nelle quali sono immischiati. Ma dico io, un ragazzo di 15 anni, come potete continuare ad ave-

BOVAS'HARDCAFE'

re la coscienza a posto con le mani lorde di sangue? Siete degli infami. Fine dello sfogo.

Parrino Stefano

Devo ammettere che sono rimasto molto sconcertato da questa missiva. L'ho letta con estrema attenzione e ora voglio dire due parole: la prima cosa che balza agli occhi è che questa lettera è stata scritta di getto, quasi come sfogo. La seconda è che chi l'ha scritta deve essere fortemente egocentrico (basta osservare quante volte parli in prima persona e tutte le volte che ripeti la parola "io", che a volte ho soppresso per snellire la forma della missiva) e abbastanza instabile come temperamento (d'altronde è normale per un quindicenne). Ovviamente le mie considerazioni possono anche essere sbagliate, non sono uno psicologo, ma sono quelle che mi sembrano calzare più a pennello a Stefano. E' anche più che evidente l'atmosfera estremamente pessimista che circonda lo scritto. Personalmente non mi trovo per nulla d'accordo con quanto tu hai detto. E' vero, il nostro mondo potrebbe essere migliore, ma anche peggiore, c'è tanta ingiustizia, ma ci sono anche tante cose positive che ci devono spingere ad andare avanti e a dare il meglio di noi stessi. Per quanto riguarda l'aspetto politico del nostro paese ti devo dare ragione, è proprio una vergogna, ma si inizia già a respirare un clima di miglioramento nell'aria, e non bisogna abbandonare la speranza proprio adesso. Vedrai che in futuro l'aspetto politico italiano sarà migliore, ci sarà meno corruzione e si vivrà meglio. Mi piacerebbe molto (sempre se ci sarò ancora) risentire le tue opinioni tra qualche annetto, quando avrai acquistato un po' più di maturità ed esperienza. Non mi voglio dilungare nel commentare quanto tu hai scritto perché potrei dire cose poco piacevoli. Meglio fermarci qui.

LA FINE DEL MONDO E' VICINA...

O mortali presuntuosi, chi si è degnato di scrivervi è una persona che vi metterà al corrente di una lampante verità. Dopo anni di meditazione sulla montagna dello Switch Palace giallo in Super Mario World, sono giunto ad una terrificante conclusione: la fine del mondo è vicina. Pentitevi o verrete travolti. Il creatore darà sfogo alla sua ira: i vulcani erutteranno, le foreste verranno ridotte in cenere, gli oceani inonderanno le terre, il nostro pianeta verrà distrutto in tante particelle microscopiche, che daranno origine a meteore radioattive, le quali si popoleranno di tanti schifosi insetti pelosi. Un boato pauroso accompagnato da una luce folgorante e poi... La distruzione. I pochissimi superstiti (sempre se ce ne saranno) vagheranno per lo spazio profondo senza una meta. Di tanto in tanto si vedranno le membra in decomposizione di tutti coloro che hanno perso la vita in questo flagello e occasionalmente, si troveranno alcune pagine di Console Mania insieme ai resti delle vostre schifosissime console. Questa è una realtà che molti di voi vivranno da vicino se non vi pentirete.
Il finimondo può scoppiare da un momento all'altro, forse tra qualche giorno, forse tra qualche ora, forse tra qualche minuto. Vi ripeto, pentitevi perché:
LA FINE DEL MONDO E' VICINA...

Melfir, l'eremita del XX secolo.

Caro eremita, che ne dici di tornartene da dove sei venuto e piantarla di sparare cavolate? O vuoi forse essere costretto a mangiare spinaci finché morte non sopraggiunga? Beh, comunque stammi bene...

ANCHE I BOVAS MATURANO!!!

Filosofici Bovas, vi scrivo questa lettera, che merita la pubblicazione o la totale distruzione, perché è una missiva non a tema specifico. Gli argomenti trattati, infatti, sono molteplici. Potete quindi considerarla un'appendice al BHC22 (senza la minima presunzione di "sostituirmi" a voi nel vostro operato che, qualitativamente parlando, è di eccellente fattura) (ah, volevo ben dire, NdD). Sono stato molto colpito dalle vostre considerazioni nel BHC. Avete ragione: un'anno è passato e molte cose sono cambiate; dalle vostre elucubrazioni ho capito che intendete mutare la vostra "linea politica", che passerebbe così da una linea prettamente videoludica, goliardica, satirica a una un po' più seria. Ciò denota il raggiungimento da parte vostra di una più elevata maturità mentale. Me ne compiaccio.
Così i piccoli Bovas crescono (sarebbe un ottimo titolo per un BHC)... Ma ditemi, nostalgia a parte, preferite quest'era videoludica oppure quella ormai tramontata degli anni 80? (Leggi C64, Spectrum, Amstrad, Zzap!,...)
Ho apprezzato molto il restyling interno subito dalla rivista (e anche i disegni di SF2 Turbo per il Famicom (fantastici Guile & Chun Li: sembrano usciti dal manga di Akira), ma devo rivolgervi qualche appunto:
1) le preview/recensioni delle ultime pagine, perché non le inserite fra le altre, all'inizio della rivista? (E' forse un'astuta mossa a scopo commerciale/lucroso?)
2) notevole l'aggiunta nelle recensioni dei commenti individuali di più recensori, ma chi diavolo è Andy? Fattori oppure Orchesi? Boh? Vi pregherei quindi di firmare (come già accadeva per le recensioni) i propri commenti, anche solo con le iniziali del cognome.
Detto questo, detto tutto (o quasi), ho forse dimenticato qualcosa? Sì? No? Boh? Ah, sì: per la gioia della prof (poverina, chi ci pensa mai a lei?) Eseguirò una sinfonia erroristica con toccata e fuga. "A me mi piace scancellare la lavania con i diti delle mani, ma però è più melio scancellare con la scancellina, in compagnia di tanti amichi e amice (applauso prego... Ed ora... Fuga!) Zzzzap! (Rumore di un individuo in stato di movimento alla velocità approssimativa di 630 km/h (con vento a favore e strada in discesa)).
Un filosofico ciao...

Sgt. Bostik (ovvero Stefano Vigna, NdD).

P.S. Bello il logo "import" sulle recensioni di giochi non distribuiti ufficialmente in Italy.

Caro Bostik, la tua lettera era un bel po' appiccicosa, ma con uno sforzo supremo sono riuscito a pubblicarla (ora ho un po' le mani incollate, ma sono felice lo stesso). Mi ha fatto piacere che qualcuno abbia notato la nostra grande maturità, anche se credo che la maggiore maturità del BHC sia più da attribuire a una maturazione collettiva sia nostra che vostra (soprattutto). La Prof ha molto apprezzato la tua "toccata e fuga" e ha già deciso di rimandarti in Italiano. Inizia a studiare per gli esami di riparazione... Stammi bene e Buon Natale...
(Supplisco le risposte alle tue domande:
1) quelle in fondo alla rivista sono solo preview, non recensioni, e sono lì per una questione di ordine (per distinguerle dalle recensioni) e poi perché l'ho deciso io;
2) grazie. Andy è Orchesi, Fattori firma Andrea...
Fine. NdAlex)

LA LETTERA PIU' ASSURDA DEL MESE...

Ciao Bovas, come state? Avete passato bene le vacanze? Scommetto che Dave è andato in bianco tutta l'estate ed ora per rifarsi sta corteggiando Ulli, che non ne vuole sapere perché invaghita di Alex, il quale però è racchione e desidera incessantemente Max, che, schifato da Alex, sogna segretamente di incontrare Haggar con tutti i suoi bei muscolacci. Ma Haggar non è finocchio e vorrebbe sposarsi con Chun Li, la quale si concede a Paolone, soprattutto se

Fra tanti distributori

Scegli il servizio
Fermáti in Db-Line

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 - Fax.0332.767244
BBS 0332.767277 - VOXonFAX 0332.767360

Distribuzione Nazionale
Hardware Amiga e Tv-Games

Velocità e precisione
Prezzi competitivi

Competenza e Correttezza

Servizio Novità settimanale

Disponibilità magazzino in tempo reale

Nessun vincolo di quantità

Promozioni e Offerte Speciali

Centro assistenza - riparazioni

Servizio informazioni automatico 24/24h
VOXonFAX 0332.767360
Richiedete subito il codice di accesso.

ATLANTIDE

20034 GIUSSANO (MI) Via Martiri della Libertà, 14 (chiuso LUNEDI' MATTINA)

TEL. (0362) 354879

CONSOLE.

GAMEBOY	139.000
GAMEBOY + TETRIS	169.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI	299.000
MEGA-CD 2 + 4 GIOCHI	549.000
MEGADRIVE 2 PAL	269.000
SUPER-NES GIG + MARIO	399.000
SUPER-NES SCART	259.000

SUPER NES.

ADVENTURES ROCKETEER	79.000
CASTLEVANIA II	99.000
DRAGON SLAYER (RPG)	79.000
GOLDEN FIGHTER HYPER	99.000
POWER BROS.	99.000
PRINCE OF PERSIA	99.000
ROMANCING SAGA (RPG)	79.000
RUSHING BEAT	99.000
SUPER BOWLING	89.000
ULTIMA VI (RPG)	79.000
WORLD CHAMPION (BOXE)	89.000
XARDION	79.000

MEGADRIVE.

BAD'O MEN	39.000
BATTLE MANIA	49.000
BLOCKOUT (TETRIS 3D)	39.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	89.000
GRANADA	59.000
HELLFIRE	59.000
HOME ALONE	99.000
JEWEL MASTER	59.000
MASTER OF MONSTERS	59.000
MERCS (COMMANDO II)	89.000
OUTRUN 2019	89.000
RASTAN SAGA II	59.000
ROAD BLASTERS	59.000
SONIC THE HEDGEHOG	59.000
STORMLORD	49.000
SWORD OF SODAN	49.000
TRUXTON (TATSUJIN)	49.000
THE DUEL TEST DRIVE 2	99.000
THE HUMANS	99.000
UNDEADLINE	49.000
VERYTEX	49.000
XDR (X-DAZEDLY-RAY)	49.000

GAME GEAR.

BUSTER BALL	59.000
FAMILY ADVENTURE	49.000
GALAGA '91	69.000
LEMMINGS	69.000
MAGICAL DOROPIE	49.000
OUTRUN	59.000
PENGO	49.000
PSYCHIC WORLD	59.000
PUTT & PUTTER	59.000
SPACE HARRIER	59.000

GAMEBOY.

BOULDER DASH	49.000
CASTLEVANIA II	49.000
DIG DUG	59.000
GARMS	49.000
MICKEY MOUSE	49.000
PIPE DREAM	49.000
Q*BERT	39.000
R-TYPE	49.000
SUPER STREET BASKET	49.000
TAITO CHASE H.Q.	49.000

...e se il tuo ordine supera le 50.000 lire, le spese postali saranno gratuite!

BOVAS'HARD CAFE'

lui sta sognando, pertanto non vi assillerò troppo con questa lettera, scritta con strumenti di fortuna (la lettera è scritta interamente su foglietti microscopici), ma vi dirò solo che "sete li mejo" e che "siete troppo esageratamente fichi come Ridge di Bruttiful. Continuate così e diventerete ricchi e famosi, proprio come me. Arrivederci Bovas, e Buon Natale a Dave.

T.A.

Caro buffone, sono sorti dissensi riguardanti la combinazione da te proposta... Avrei di gran lunga preferito che Chun Li si fosse concessa al sottoscritto... Comunque ti ringrazio per gli auguri e colgo l'occasione per rinnovarteli... Stammi bene, e speriamo che Babbo Natale ti porti il carbone...

UN SINONIMO DI SERIETA'? CERTO: CONSOLEMANIA

Saluti a tutti, cari ragazzi. Sono un ragazzo di sedici anni e vi scrivo non per congratularmi eccessivamente per la vostra rivista come fa molta gente, ma neanche per insultarvi con accuse varie apparentemente senza motivo. Ho scritto solo per farvi notare alcuni difetti della vostra rivista, che a mio parere dovrebbero essere decisamente migliorati, ma non intendo farlo con toni offensivi, perché anche se lavorate in un settore che a molta gente sembra servire solo a imbottire la testa dei ragazzini di scemenze e stupidaggini; al contrario vi considero delle persone intelligenti e colte, che per tirare avanti in un mondo che si fa sempre più duro hanno scelto un lavoro che, come tanti altri, dà il pane ogni giorno a tanta gente.
Ma torniamo a noi. Circa una decina di righe fa, avevo accennato a dei difetti. Uno di questi è senza dubbio la serietà, che di sicuro sarà già stata oggetto di critiche da parte di numerosi lettori prima di me, e quindi, sapendo di non dire niente di nuovo, mi esprimerò in maniera, non dico breve, ma schematica. E' ovvio che le riviste di videogiochi come Console Mania, (e altre, tagliate per motivi pubblicitari NdAlex) e chi ne ha più ne metta non potranno mai trattare di argomenti del tutto seri come in Panorama, per citarne una, o qualsiasi altra rivista che non parli di videogiochi (un momento, un momento, una cosa è dire che le riviste di videogiochi siano frivole, un'altra è dire che una rivista che non parli di videogiochi sia seria. NdD).
E' naturale che il tono generale che dovrebbe caratterizzare riviste come Console Mania debba essere umoristico, ma qui il problema è che l'umorismo nella vostra rivista regna incontrastato.
A questo punto, con un minimo di menefreghismo potreste anche pensare che finché la gente compra la vostra rivista vuol dire che questa piace perché è fatta bene. Non è vero, almeno non del tutto, perché non tutti i vostri affezionati lettori (tra cui il sottoscritto) comprano la vostra rivista per lo stesso motivo. Per esempio possono esserci lettori che la acquistano per l'ottima presenza (infatti mi devo congratulare con voi per l'impaginazione da oscar, grazie ad un'ottima combinazione di colori, squadrature e foto, che spiccano dalla distanza di 100m da un'edicola). Altri pensano di trovare in questa rivista qualcosa che faccia loro compagnia, come un amico a cui confidare i propri problemi. Altri invece sono incuriositi e la comprano anche se non posseggono una console (come ho incominciato io). Poi ci sono quelli che di riviste del settore sembra ne facciano una collezione. Insomma, ci sono più motivi che spingono il lettore a comperare questa rivista, perché in effetti, Console Mania non è solamente una rivista di videogiochi, ma è qualcosa di ben più complesso e penso che anche voi ve ne siate accorti. Resta però il fatto che una buona rivista, per essere tale debba dare la precedenza agli argomenti per cui è stata fatta, non so se mi spiego, in poche parole Console Mania è una rivista nata per informare il pubblico sul mondo dei videogiochi, e quindi basta solo che voi informiate il pubblico sul mondo dei videogiochi nel miglior modo possibile (semplice no?). Il come ve lo spiego adesso, ovviamente secondo i miei gusti (ci tengo a precisare che questi gusti, come li chiamo io, coincidono con quelli di parecchia gente del mio paese): cominciamo con le recensioni. Non dico che le recensioni siano tutte da buttare, anzi, alcune sono fatte molto bene. Per quanto riguarda quelle da linciare il difetto più grande è la serietà (ed eccola che ritorna, pensavate fosse finita, eh?). Esempio di recensione da linciare con rispettivo (CAPO NdAlex)redattore è certamente quella di Streets of Rage 2 (Alex, ti venisse un crampo dove so io?)(E che ne so io dove sai tu? Probabilmente sai dove ti vengono di solito NdAlex). Non preoccupatevi, so la differenza tra recensione sintetica e stringata, ma il fatto è che invece di occupare tutte quelle pagine nella rivista per riempirle 3/4 di cavolate, tappando il restante quarto con una descrizione sintetica di un capolavoro firmato Sega, avrei preferito ridurre il tutto lasciando lo spazio a un'altra recensione. Scusate, ma in qualche modo dovevo sfogarmi (scusa tu, il fatto è che tutte quelle pagine servivano per mostrare a voi lettori le foto, ovverosia l'aspetto, del gioco; d'altro si può dire solo che in fondo in fondo i picchiaduro sono tutti uguali, ma che qualcuno è realizzato meglio. Eccoti una recensione seria, stringata, in due righe e senza foto. Spero ti soddisfi... NdAlex). Spero che errori di questo genere non si ripetano, ma a quanto pare, come avete detto voi nell'introduzione del BHC19, c'è molta gente a cui piace il vostro tono nelle recensioni. Bah, fate un po' voi.
Per quanto riguarda ancora le recensioni sono favorevole all'aggiunta di più commenti fatti da redattori diversi. Nella pagella forse aggiungerei solo la longevità (già fatto, NdD), ma penso che in una buona recensione, per voci come la longevità, la presentazione e l'originalità, basti la semplice citazione all'interno del testo della stessa.
Per l'assetto delle recensioni non c'è problema. Per i consigli sono favorevole all'inserzione di una classifica dei giochi migliori, divisi per genere e per tipo di console. Inoltre sarei molto favorevole all'aggiunta di una rubrica dedicata ai coin op, seguita da una

propria rubrica di trucchi (magari inserite il tutto eliminando la parte dedicata ai giochi di ruolo e da tavolo che a mio parere non sono molto interessanti).
Scusate se l'ultima parte della lettera non l'abbia indirizza a "ve lo do io il voto" (bel congiuntivo... NdAlex), ma, anche al giorno d'oggi, i francobolli costano. OK, per questo mese basta così, ma non sperate che sia tutto finito. Mentre aspettate la mia prossima lettera e non sapete cosa fare cercate di rispondere a queste domande:
1) Quali sono i difetti più grandi di Power Athlete per MD, che, come ho potuto notare, a voi piace tanto?
2) C'è qualcuno in redazione che legge Nathan Never?
3) Siccome sono un'appassionato di beat 'em up, mi potreste consigliare qualche gioco in stile Street Fighter 2 o Streets of Rage 2 (a parte questi ultimi, ovviamente) per il mio Mega Drive?
4) Per caso Valken per Super Famicom c'entra qualcosa con Leynos per MD?
5) E' vero che Fatal Fury 2 e Art of Fighting sono stati convertiti per Super Famicom? Se si, a quando le versioni per MD?
6) Quante console avete in redazione?
7) Mangiate a mezzogiorno?
Saluti a tutti e arrivederci alla prossima.

Luca Borsato

P.S. Quando in redazione arriverà Street Fighter 2 per Mega Drive e dovrete farne la recensione assicuratevi bene che Alex non tocchi quella cartuccia.
P.P.S. Stammi bene Alex (altrettanto a te, Luca. NdAlex).

Ero sicuro che saremmo ritornati a parlare dell'umorismo presente sulla rivista. Per quel che mi riguarda a me piace molto, anche se concordo con te nel dire che non bisogna esagerare. In effetti lo scopo principale di una recensione è quello di descrivere il gioco in questione, ma come tu sai, anche i redattori possono sbagliare, a volte non si ha proprio il tempo materiale per stilare adeguatamente un articolo. Non possiamo far altro che ammettere i nostri errori e cercare di fare del nostro meglio per superarli. Ora passiamo alle risposte:
1) Ti dirò, dal fatto che mi ha schifato dopo trenta secondi di gioco ho deciso di non infilarlo mai più nello slot, quindi fai un po' tu i conti...
2) Io, ma credo anche molti altri...
3) Se ti piace Mortal Kombat puoi acquistare l'omonima conversione per MD, che è pressoché identica all'originale...
4) No, si assomigliano solamente; forse forse hanno una zia in comune.
5) A quanto pare stanno convertendo tutti i giochi di successo del Neo Geo su Super Famicom, anche se non mi sembra di aver mai sentito parlare di una conversione di Art of Fighting.
6) Tutte...
7) Mi sembra il minimo!!!
Stammi bene... (Alex. NdAlex)

MICROPOSTA

Ok, gente, lo spazio dedicato alle letterone è finito, lo so, lo so, è sempre tiranno e voi ne volevate di più, ma mica è colpa nostra se tra introduzione e lettere varie abbiamo già superato abbondantemente i trentamila caratteri: poi il buon Gandolfi non sa come farci stare il resto ed è costretto a tagliare il file qua e là, vorrà dire che il mese prossimo incateneremo Alex al Macintosh e lo obbligheremo a segnare sul timone dieci pagine di posta col pennarellone indelebile. Contenti? Bene, adesso passiamo alla microposta seria!
Iniziamo da Davide Maldini, che ci scrive per dire due cosette a un certo redattore. "Dunque, TU, Dave, pecora nera, lurido verme, sottospecie di Pupo Mannaro (nuova razza da me scoperta, un mio vicino di casa con le mani paffutelle), Don Giovanni da strapazzo, truffatore, buffone, bischero, monellaccio, bricconcello, sei la rovina di Alex e dei lettori di CM! Prima fai pagare ai poveri lettori 10000 lire per gli annunci, poi dici di regalare console, poi ti fai battere da Silvia (Dave battuto da una ragazza, ve lo immaginate?) gli annunci, prima ancora metti i trucchi di Shining in the Darkness tra quelli del NES (per un mese mi sono illuso che il gioco in questione fosse stato convertito), ti sei dimenticato di dire ai lettori di spedire, insieme agli annunci, anche una fotocopia di un documento di identità. Ti sei inventato la storia di Lord SNK, inoltre le tue recensioni fanno schifo! SAI COSA TI DICO? Sei fortissimo, continua così!!!". Bene, manca solo "ti inventi stupidi sondaggi per eleggere il più figo dei redattori" e poi c'è tutto... Naa, non vi preoccupate, è tutto regolare... Comunque, a proposito di una delle invenzioni del buon Dave (vale a dire l'arcigno Lord SNK), c'è da menzionare come parecchi lettori si siano immedesimati in esso: c'è chi vuole proseguire la sua dottrina (come il Dr Geo da Mels), chi addirittura si firma con lo stesso pseudonimo, chi infine se la prende con noi Bovas per la nostra "cattiveria". Bah, a noi sembrava così palese che le lettere del Lord o del Capitano fossero delle solenni prese in giro, che davvero non ci aspettavamo che così in tanti ci sarebbero cascati: meditate gente, meditate. Axel Stone vuole dare il suo appoggio morale a Sasha, esortandola a continuare a sognare, proprio perché i sogni sono l'alito della vita. Ok ok, filosofia apprezzabile, comunque pare proprio che il momentaccio sia passato. Ci ha riscritto il vero anonimo di Napoli, che sembra aver abbandonato il totale anonimato firmandosi Tagamet. Non che sia un miglioramento, ma è già qualcosa. Per quanto concerne la sua lettera non è il caso di pubblicarla; ci ha informato che lui non è né Nicola Sansone né Cipriano Flavietti, ma un terzo che si è finto prima l'uno e poi l'altro... Andrea da Lodi condivide pienamente i (dis)gusti musicali di Dave, e vorrebbe diventare un figaccione con la chitarra per poi mettere in piedi una band. Auguri! Manga Warrior ha scoperto che la nostra pagella è facilmente applicabile anche alle pischelle. E allora cosa dire di quella di Zzap!?
Bisogna ammettere che in risposta ad Acido e a Vostra Coscienza sono arrivare molte lettere, ma le più cattive sono tutte opera del "sesso debole" (mica tanto, a giudicare da quelle che scrive!): She Devil!, meglio conosciuta come la sorella di Stefano Nasca, ci manda un resoconto al peperoncino del profilo psico-fisiologico dell'acidone, mentre Lisa Berto dà un bruciante consiglio all'autore di "certo certo, come no": "prendi una tanica di benzina, cospargiti con quest'ultima, e poi..." il resto è intuibile. Per fortuna che poi è arrivata

BOVAS'HARDCAFE'

Elisa Poggese, che con un tocco di femminilità è intervenuta in difesa dei videogiochi e di coloro che ne fanno uso... Valerio Pinna ci ha spedito un "plastico" di una schermata di SF2 in cartone, veramente ben riprodotta e apprezzabile, complimenti! Davide Salvarani se la prende con un inserzionista per il trattamento riservatogli: purtroppo non possiamo intervenire nella scelta pubblicitaria, e poi non spetta a noi valutare l'affidabilità di ogni negozio esistente in Italia. Tuttavia ciò che è capitato a te deve per forza essere stato un caso eccezionale, quindi non te la prendere eccessivamente e al limite rivolgiti a qualcun altro... Stefano Nasca raggiunge la sorella e se la prende con i vari acidoni del nr 21, proponendo una teoria secondo la quale si può prendere l'epilessia anche leggendo CM. Non ci avevamo pensato. Vincenzo Brandi ci invia la sua pagella di CM, che riporto pari pari

CONSOLEMANIA	
GRAFICA + Scelte cromatiche ottime e foto perfette... - ... Tranne quelle del Lynx	98
SONORO + Egregia capacità di recensione e risPOSTA - Tranne quando si approfitta dell'ultima parola	92
GIOCABILITA' + Impostazione della rivista eccelsa + Alcune pagine si STACCAVANO facilmente	92
LONGEVITA' + Si è sempre soddisfatti del nuovo numero... - ... Ma attendere un altro mese è duro!!!	89
XENIA	98

Grazie mille anche per averci difeso da talune insinuazioni del concorrente invidioso di turno... Guarda chi ci ha riscritto: il comandante Antonio Tirelli, direttamente da Giove! L'intrepido graduato ci ha scritto niente meno per rivolgerci le sue più sentite scuse, visto che a settembre ha trovato la nostra risposta soddisfacente. Grazie, le scuse sono sempre bene accette, come le critiche educate, del resto. Anche per questo mese abbiamo concluso, e nel porre i nostri saluti a tutto il nostro pubblico, lasciamo spazio alla Teotochi e al suo angolino...

L'ANGOLO DELLA PROF

Oh, novembre, tempo di compiti in classe e tesine a sorpresa e tempo di spedire lettere sceme a Consolemania. E la Teotochi gongola...

1) leggendo l'ultimo numero di CM o letto di una certa "vostra coscienza"
2) ... In annzitutto...
3) sarà meglio che scrivo in stampatello (scrivi come vuoi, ma impara a usare il congiuntivo NdProf)
4) la vostra eccezzionale rivista
5) Quali sono i migliori titoli, voi, per Game Boy?
6) Usirà mai per console?
7) abito a Padova e ho tutti i numeri della vostra rivista (CM) più alcuni numeri di Zap! E anche qualche concorrenza
8) ho un'Atari 2600 un megadrive preso USA (USA sta per usato, non che l'ho preso in America)
9) cosa vuol dire che le bit si sommano in maniera geometrica e non matematica?
10) il Mega CD riuscirebbe a riprodurre fedelmente Dragon's Lair e Virtual Racing (i miei due coin op preferiti)
11) Quato è il supporto massimo del mega CD?
12) Non avete dato un voto un po troppo alto a World of Illusion?
13) E' dall'inizio di gennaio che non mi riesce più a proseguire nel gioco
14) e pure non sono neanche un pessimo giocatore, ho finito tutte le cartuccie che possiedo
15) ma questa qui non so proprio cosa più fare
16) la difficoltà sta che non mi riesce a trovare la chiave per entrare nella nave vichinga in cui si devono a trovare le ventose che servono per il polo nord sara che sbaglio nel castello di Dracula?
17) io vi seguo solo dal nr 9, per cui se avete già publicato la soluzione a mio caso melo potreste dire nella microposta, grazie.
18) spero in una vostra cortese aiuto
19) per l'uscita di Street II e stata fatta una nuova periferica un gioypad a 6 tasti con quello a 3 tasti potremmo andare avanti oppure saremo costretti a compare quello a 6 push?
20) Ecco, per sciegliere un livello e avere vite infinite digitare la parola please seguita da...
21) Io ho un mitico megadrive, un commodore 64, due linx (uno lo vinto)
22) Esiste un acessorio che può potenziare le capacità del Sega Master System?
23) Perché non avete chiamato la rivista Consola a Maria e invece di Bovas Hard Cafe Muccas Hard Latte?

eccezionale!

I migliori videogiochi NINTENDO e SEGA a sole lire

49.900 cad.

(prezzo al pubblico iva inclusa)

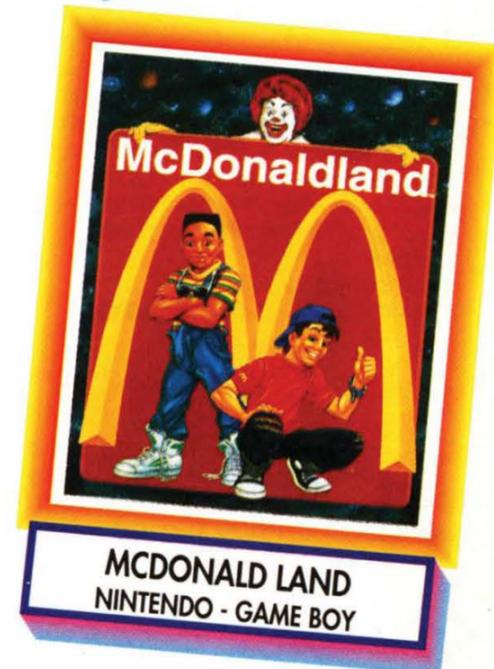
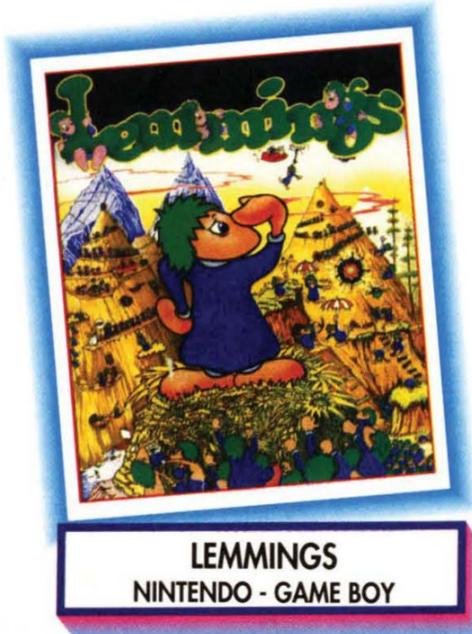
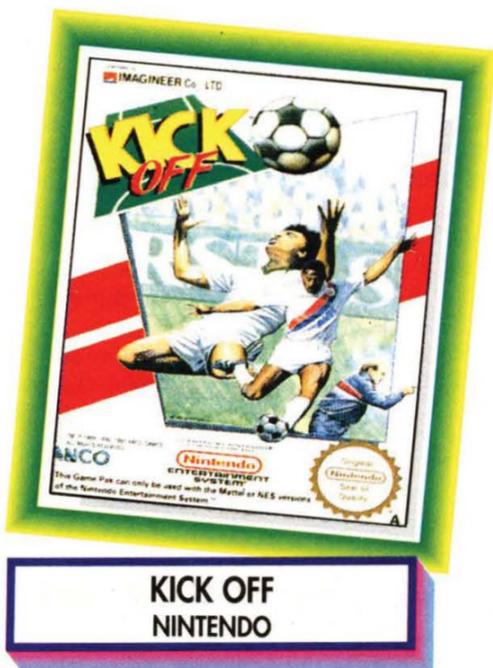
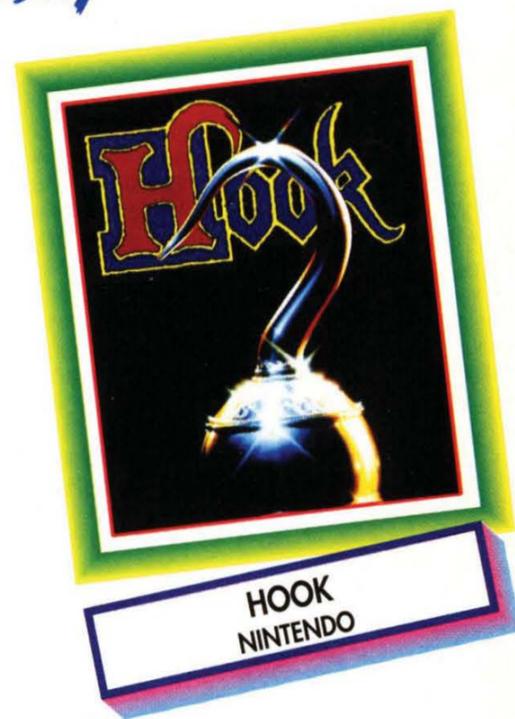
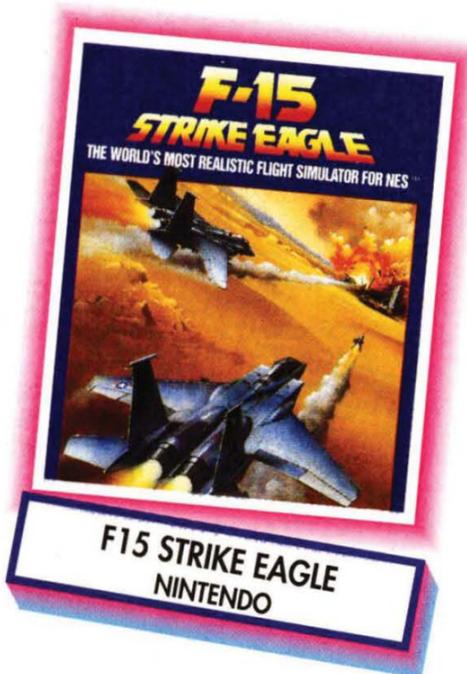
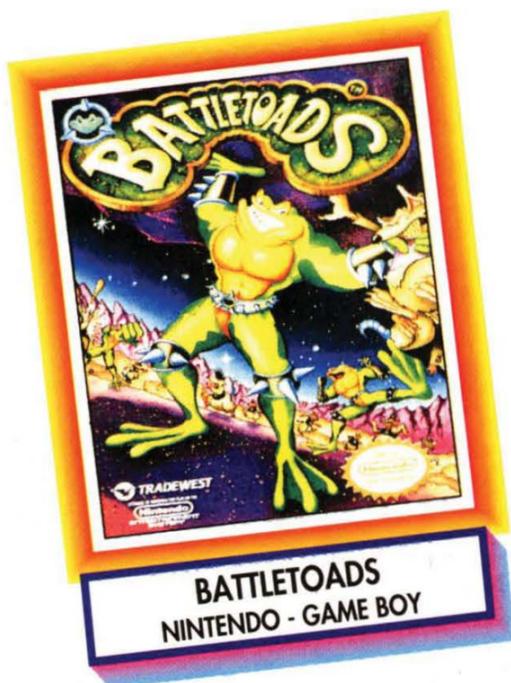
BATTLETOADS
NINTENDO - GAME BOY

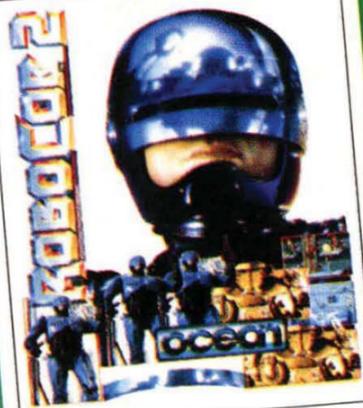
F15 STRIKE EAGLE
NINTENDO

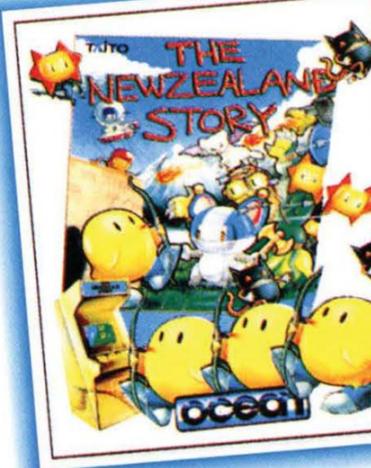
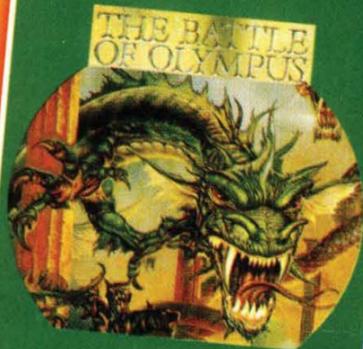
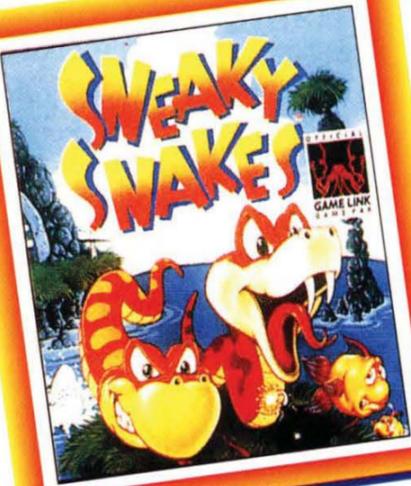
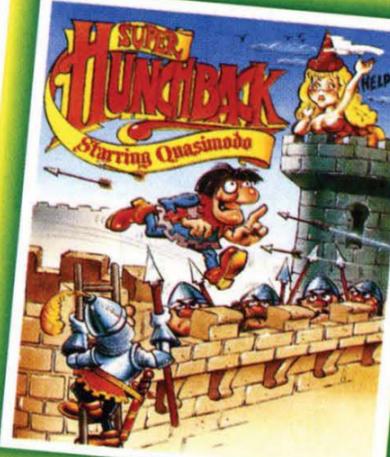
HOOK
NINTENDO

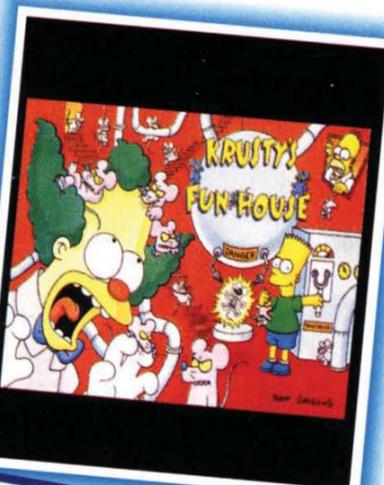
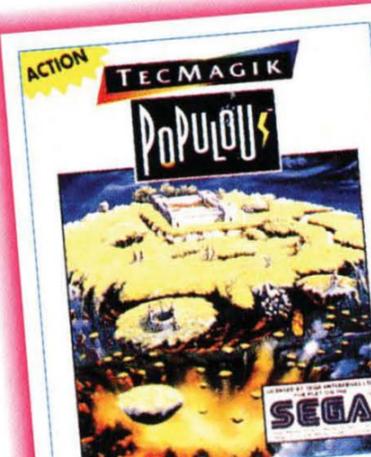
KICK OFF
NINTENDO

LEMMINGS
NINTENDO - GAME BOY

MCDONALD LAND
NINTENDO - GAME BOY

PARASOL STARS
NINTENDO

RAINBOW ISLANDS
NINTENDO

ROBOCOP 2
NINTENDO

SUPER TURRICAN
NINTENDO

THE NEW ZEALAND STORY
NINTENDO - MASTER SYSTEM

BATTLE OF OLYMPUS
GAME BOY

SNEAKY SNAKES
GAME BOY

SUPER HUNCHBACK
GAME BOY

BACK TO FUTURE III
MASTER SYSTEM

KRUSTY'S FUN HOUSE
MASTER SYSTEM

POPULOUS
MASTER SYSTEM

COOL SPOT
AIUTA COOL SPOT A SCOVARE I SUOI AMICI TENUTI PRIGIONIERI IN UNA SERIE DI MONDI COLORATI E DIVERTENTI, MA ANCHE PIENI DI INSIDIE.
159.900
PREZZO AL PUBBLICO
IVA INCLUSA
A. POLI
Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.
COOL SPOT
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177
LEADER
DISTRIBUZIONE
"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."
Virgin GAMES
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM